

**KEMAMPUAN SERVIS PANJANG DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS
SISWA PESERTA EKSTRAKURIKULER BULUTANGKIS SD NEGERI
KRASAK 2 KECAMATAN SALAMAN KABUPATEN MAGELANG**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
Akhmad Ngusman
NIM. 10604227543

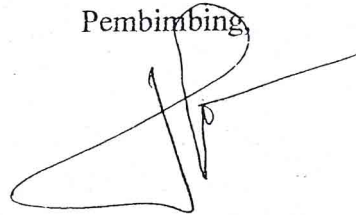
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Kemampuan Servis Panjang Dalam Permainan Bulutangkis Siswa Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis SD Negeri Krasak 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang”, yang disusun oleh Akhmad Ngusman, NIM 10604227543 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, Maret 2013

Pembimbing,

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized 'A' followed by a vertical line and a horizontal stroke at the bottom.

Amat Komari, M.Si

NIP. 19620422 199001 1 001


SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Kemampuan Servis Panjang Dalam Permainan Bulutangkis Siswa Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis SD Negeri Krasak 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang” benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda Yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, Maret 2013

Yang menyatakan,


Akhmad Ngusman
NIM. 10604227543

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Kemampuan Servis Panjang Dalam Permainan Bulutangkis Siswa Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis SD Negeri Krasak 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang” yang disusun oleh Akhmad Ngusman, NIM 10604227543 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 16 Mei 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Amat Komari, M.Si	Ketua Penguji		14/6/13
Komarudin, MA	Sekretaris Penguji		11/6 2013
Nur Rohmah Muktiani, M.Pd	Penguji I		22/5 2013
Sudardiyono, M.Pd	Penguji II		21/6 2013

Yogyakarta, Juni 2013
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,


Drs. Rumpis Agus Sudarko, MS.
NIP. 19600824 198601 1 001

MOTTO

1. “Jangan pernah menyerah dengan sesuatu kegagalan dan jangan pernah takut akan kegagalan” (Akhmad Ngusman).
2. “Bulutangkis mengulirkan kemajuan dengan deras, pergerakannya sangat bervariasi” (Akhmad Ngusman).
3. “Jika jadi pegawai papan atas kepada bawahan pandai memberi solusi” (Akhmad Ngusman).
4. “Carilah ilmu sebanyak-banyaknya dengan ilmu hidup ini akan mudah” (Egi Dwi Swasono).

PERSEMBAHAN

Karya terbaikku ini aku persembahkan kepada:

1. Ayahanda Nasrudin dan Ibunda Mujiyati, terimakasih atas do'a dan kasih sayang yang tidak henti.
2. Wanita cantik berhati mulia.
3. Selalu menyejukkan hati di kala gundah.
4. Sebagai partner diskusi.
5. Tidak menang sendiri.
6. Sebagai pelindung anak-anakku.
7. Berbakti kepada kedua orang tua.
8. Wanita tersebut adalah Ertinawati, S.Pd.

**KEMAMPUAN SERVIS PANJANG DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS
SISWA PESERTA EKSTRAKURIKULER BULUTANGKIS SD NEGERI
KRASAK 2 KECAMATAN SALAMAN KABUPATEN MAGELANG**

**Oleh:
Akhmad Ngusman
NIM. 10604227543**

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini adalah proses kegiatan ekstrakurikuler bermain bulutangkis yang telah dilaksanakan belum menunjukkan hasil yang maksimal, karena masih terdapat beberapa siswa peserta ekstrakurikuler yang belum mampu melakukan kemampuan dasar bermain bulutangkis dengan benar, khususnya dalam hal melakukan kemampuan servis panjang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui besarnya kemampuan servis panjang dalam permainan bulutangkis siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis SD Negeri Krasak 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Objek dalam penelitian ini adalah kemampuan servis panjang dalam permainan bulutangkis, serta subjeknya adalah siswa SD Negeri Krasak 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang yang aktif dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan tes *Long Service Test* (tes servis panjang) dari Scott dalam Collin and Patrick (1949: 44). Tes ini menggunakan kriteria hasil pengamatan bermain oleh tiga orang *judge*, dengan nilai validitas sebesar 0,54; sedangkan reliabilitas dengan menggunakan metode genap ganjil di peroleh koefisien sebesar 0,77.

Secara keseluruhan hasil tes kemampuan servis panjang siswa peserta kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis Sekolah Dasar Negeri Krasak 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang, yang masuk kedalam kategori “baik sekali” sebanyak 2 siswa atau sebesar 6,06%; kategori “baik” sebanyak 9 siswa atau sebesar 27,28%; kategori “cukup” sebanyak 10 siswa atau sebesar 30,30%; kategori “kurang” sebanyak 11 siswa atau sebesar 33,33%; dan untuk kategori “kurang sekali” sebanyak 1 siswa atau sebesar 3,03%.

Kata kunci : Kemampuan servis panjang, Ekstrakurikuler bulutangkis.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga skripsi dengan judul “Kemampuan Servis Panjang Dalam Permainan Bulutangkis Siswa Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis SD Negeri Krasak 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang” diselesaikan dengan baik. Dalam penyusunan skripsi ini pastilah dialami kesulitan dan kendala. Dengan segala upaya, skripsi ini dapat terwujud dengan baik berkat uluran tangan dari berbagai pihak, teristimewa pembimbing, oleh karena itu pada kesempatan ini, di sampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya, kepada:

1. Prof Dr. Rochmat Wahab, M.Pd, M.A., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melanjutkan belajar studi menjadi sarjana.
2. Drs Rumpis Agus Sudarko, MS., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan izin belajar studi dan izin penelitian.
3. Sriawan, M.Kes., selaku Ketua Program Studi PGSD Penjas, yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam kegiatan akademik.
4. Amat Komari, M.Si., selaku Dosen Pembimbing skripsi, yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, dukungan dan motivasi selama penyusunan skripsi.
5. R. Sunardianta, M.Kes., selaku Dosen Penasehat Akademik, yang telah memberikan dukungan dan masukan selama penyusunan skripsi.

6. Bapak ibu Dosen dan karyawan yang telah memberikan bekal ilmu dan kelancaran selama penulis kuliah di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta..
7. Keluarga besar SD Negeri Krasak 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang, terima kasih atas dukungan dan bantuannya selama penelitian berlangsung.
8. Teman-teman PKS angkatan 2010 dan rekan-rekan seperjuangan yang telah memberikan bantuan dan dorongan dalam pembuatan skripsi ini.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini, yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Semoga hasil karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi yang membutuhkan khususnya dan bagi semua pihak pada umumnya.

Yogyakarta, 8 Maret 2013

Yang menyatakan,

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL SKRIPSI	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	11
A. Deskripsi Teoritik	11
1. Hakikat Pendidikan Jasmani	11
a. Pengertian Pendidikan Jasmani	11
b. Tujuan Pendidikan Jasmani	13
c. Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar	15
2. Hakikat Kemampuan	15
3. Hakikat Permainan Bulutangkis	17
a. Sejarah Permainan Bulutangkis.....	17
b. Pengertian Permainan Bulutangkis	18
c. Perlengkapan Dalam Permainan Bulutangkis	21
d. Teknik Dasar Permainan Bulutangkis.....	22
4. Servis Dalam Permainan Bulutangkis	23
5. Hakikat Servis Panjang Dalam Permainan Bulutangkis	25

6. Hakikat Ekstrakurikuler	27
a. Pengertian Kegiatan Ekstrakurikuler.....	27
b. Tujuan Kegiatan Ekstrakurikuler	28
7. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar	30
B. Penelitian yang Relevan	34
C. Kerangka Berpikir	35
BAB III. METODE PENELITIAN.....	37
A. Desain Penelitian	37
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	37
C. Populasi Penelitian.....	38
D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data	38
1. Instrumen Penelitian	38
2. Teknik Pengumpulan Data	40
E. Teknik Analisis Data.....	41
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	43
A. Hasil Penelitian	
(Kemampuan servis panjang keseluruhan siswa yang aktif dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis Sekolah Dasar Negeri Krasak 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang).....	43
1. Kemampuan Servis Panjang Siswa Putra Yang Aktif Dalam Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Bulutangkis Sekolah Dasar Negeri Krasak 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang.	45
2. Kemampuan Servis Panjang Siswa Putri Yang Aktif Dalam Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Bulutangkis Sekolah Dasar Negeri Krasak 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang.	47
B. Pembahasan	48
BAB V. KESIMPULAN IMPLIKASI KETERBATASAN DAN SARAN	51
A. Kesimpulan	51
B. Implikasi Hasil Penelitian.....	52
C. Keterbatasan Penelitian	53
D. Saran - Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN.....	58

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis SD Negeri Krasak 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang	38
Tabel 2. Rumus Kategori	41
Tabel 3. Data Tes Kemampuan Servis Panjang Keseluruhan Siswa Yang Aktif Dalam Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Bulutangkis Sekolah Dasar Negeri Krasak 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang.....	44
Tabel 4. Data Tes Kemampuan Servis Panjang Siswa Putra Yang Aktif Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Bulutangkis Sekolah Dasar Negeri Krasak 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang.....	46
Tabel 5. Data Tes Kemampuan Servis Panjang Siswa Putri Yang Aktif Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Bulutangkis Sekolah Dasar Negeri Krasak 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang.....	47

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Lapangan Permainan Bulutangkis	21
Gambar 2. Raket Bulutangkis	22
Gambar 3. <i>Shuttlecock</i> Bulutangkis	22
Gambar 4. Gerakan Servis Panjang Dalam Permainan Bulutangkis	26
Gambar 5. Lapangan Tes Servis Panjang	40
Gambar 6. Diagram Batang Hasil Tes Servis Panjang Keseluruhan Siswa Yang Aktif Dalam Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Bulutangkis Sekolah Dasar Negeri Krasak 2 Kec. Salaman Kab. Magelang.....	44
Gambar 7. Diagram Batang Hasil Tes Servis Panjang Siswa Putra Yang Aktif Dalam Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Bulutangkis Sekolah Dasar Negeri Krasak 2 Kec. Salaman Kab. Magelang.....	46
Gambar 8. Diagram Batang Hasil Tes Servis Panjang Siswa Putri Yang Aktif Dalam Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Bulutangkis Sekolah Dasar Negeri Krasak 2 Kec. Salaman Kab. Magelang.....	48

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran No. 1. Surat Pengantar Permohonan Ijin Penelitian dari FIK Universitas Negeri Yogyakarta.....	59
Lampiran No. 2. Petunjuk Pelaksanaan Tes Kemampuan Servis Panjang Bulutangkis	60
Lampiran No. 3. Data Hasil Pelaksanaan Tes dan Pengkategorian	62
Lampiran No. 4. Statistik Penelitian	63
Lampiran No. 5. Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian.....	66
Lampiran No. 6. Dokumentasi Penelitian.....	67

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu proses yang wajib diikuti dalam kehidupan setiap individu dan memiliki fungsi serta peranan penting bagi pembentukan karakter bangsa dari suatu negara. Pendidikan jasmani merupakan salah satu bagian dari pendidikan tersebut, maka dari itu proses pendidikan jasmani sangat diperlukan bagi para siswa sebagai generasi penerus bangsa. Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2007: 1), Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes) di sekolah merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, kemampuan gerak, kemampuan berfikir kritis, kemampuan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Kemampuan gerak adalah suatu kemampuan yang penting di dalam pendidikan jasmani dan kehidupan sehari-hari kita, salah satu program pendidikan jasmani kepada siswa adalah agar siswa terampil dalam beraktivitas jasmani. Kemampuan gerak yang diperoleh melalui pendidikan jasmani tidak hanya berguna menguasai cabang olahraga tertentu tapi juga untuk melakukan aktivitas dan tugas fisik dalam kehidupan sehari-hari.

Bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga yang mendapat perhatian, baik pemerintah maupun masyarakat Indonesia. Munculnya klub-

klub bulutangkis dapat dijadikan bukti bahwa olahraga ini banyak diminati oleh banyak masyarakat. Permainan bulutangkis merupakan permainan yang bersifat individual yang dapat dilakukan dengan cara melakukan satu orang melawan satu orang atau dua orang melawan dua orang. Permainan ini menggunakan raket sebagai alat pemukul dan *shuttlecock* sebagai objek pukul. Lapangan permainan berbentuk segi empat dan dibatasi oleh net untuk memisahkan antara daerah permainan sendiri dan daerah permainan lawan (Sudarman, 2004: 56).

Pembinaan bulutangkis pada usia dini sama halnya dengan pembinaan pada olahraga yang lainnya. Pendidikan jasmani pada anak usia dini atau anak sekolah dasar merupakan dasar pendidikan gerak bagi anak, sehingga harus diperhatikan dan dilakukan secara teratur, terukur dan terprogram, agar kebutuhan gerak anak dapat terpenuhi sesuai dengan tingkat kemampuan yang dimiliki oleh anak tersebut. Dengan demikian, proses pertumbuhan dan perkembangan anak tidak mengalami hambatan atau gangguan. Hal tersebut sejalan dengan tujuan pendidikan nasional Indonesia (Undang-undang no. 2 tahun 1989) yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan kemampuan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Olahraga bulutangkis sebaiknya diajarkan sedini mungkin, melalui klub-klub bulutangkis atau lembaga-lembaga pendidikan. Bulutangkis memiliki

potensi yang besar jika dikembangkan melalui lembaga pendidikan atau sekolah, karena sifat pesertanya yang cenderung homogen ditinjau dari usianya, sehingga lebih mudah dalam pengelolaan dan pembinaannya. Olahraga bulutangkis merupakan suatu bentuk kegiatan yang cocok untuk diberikan pada usia sekolah dasar.

Pembinaan bulutangkis melalui ekstrakurikuler olahraga memerlukan penanganan secara seksama dan sungguh-sungguh dari seluruh warga sekolah serta semua pihak yang terkait. Pembinaan ekstrakurikuler bulutangkis tidak bisa terlepas dari pihak sekolah sebagai penyelenggaraan, pelatih atau pembina yang memiliki profesionalisme tinggi. Bulutangkis dalam pembinaannya juga tidak bisa terlepas dari faktor sarana dan prasarana yang mendukung, seperti penyediaan alat, fasilitas serta pendukung lainnya.

Saat melakukan permainan bulutangkis kemampuan pemain ditentukan oleh penguasaan teknik dasar yang baik, oleh karena itu penguasaan teknik dasar mutlak diperlukan agar prestasi dapat ditingkatkan. Agar dapat bermain bulutangkis, maka seorang pemain harus menguasai teknik permainan bulutangkis. Muhajir (2007: 23), menjelaskan bahwa: “Teknik-teknik dasar bermain bulutangkis yang perlu dipelajari secara umum dapat dikelompokkan ke dalam beberapa bagian yaitu: cara memegang raket (*grip*), gerakan pergelangan tangan, gerakan melangkah kaki (*footwork*), posisi badan terhadap bola, waktu (*timing*) yang tepat, kemampuan servis dan teknik pukulan (*smash*)”.

Upaya dalam meningkatkan kemampuan bermain bulutangkis, maka setiap pemain harus berusaha untuk meningkatkan dan menguasai berbagai

teknik dasar dalam permainan bulutangkis, salah satunya adalah teknik melakukan servis. Dalam aturan permainan bulutangkis, servis merupakan pukulan utama untuk memulai permainan. Servis termasuk salah satu keterampilan gerak memukul yang dilakukan dengan ayunan raket dari bawah ke atas. Seperti halnya dalam permainan tenis, servis dalam permainan bulutangkis memainkan peranan penting, sebab kemenangan dalam reli diawali oleh servis. Dalam permainan bulutangkis, ada tiga jenis servis, yaitu servis pendek, servis panjang, dan *flick* atau servis setengah tinggi. Namun, biasanya servis digabungkan ke dalam jenis atau bentuk yaitu servis *forehand* dan *backhand*. Masing-masing jenis ini bervariasi pelaksanaannya sesuai dengan situasi permainan di lapangan.

Pukulan servis merupakan pukulan yang sangat menentukan dalam awal perolehan nilai, karena pemain yang melakukan servis dengan baik dapat mengendalikan jalannya permainan, misalnya sebagai strategi awal serangan. Dalam permainan bulutangkis ada dua macam servis, yaitu servis panjang dan servis pendek. Servis dalam bulutangkis harus sesuai dengan peraturan permainan bulutangkis. Adapun ketentuan tersebut antara lain : (1.) Ketinggian bola saat perkenaan dengan kepala raket berada dibawah pinggang, (2.) Saat perkenaan dengan bola, kepala raket harus condong ke bawah, (3.) Kedua kaki berada pada bidang servis, tidak menyentuh garis tengah atau garis depan, (4.) Tidak ada gerakan ganda (saat ayunan memukul sampai perkenaan dengan bola satu kali gerakan), dan (5.) Gerakan raket harus berkelanjutan tanpa adanya saat yang putus-putus (Poole, 2005: 20).

Proses pembelajaran pendidikan jasmani di SD Negeri Krasak 2, di rasa masih kurang maksimal bagi para siswa. Pendidikan jasmani di SD Negeri Krasak 2 yang hanya dilaksanakan 3 jam pelajaran perminggu, diperkirakan belum memenuhi dari tujuan dilaksanakannya pendidikan jasmani, yaitu : dalam mengembangkan siswa dari segi fisik, segi mental, sosial, emosional dan intelektual yang dilakukan melalui gerak tubuh atau melalui kegiatan jasmani. Seperti halnya pembelajaran bulutangkis yang dilaksanakan 2-3 pertemuan setiap semesternya, masih kurang untuk meningkatkan kemampuan dasar bermain bulutangkis siswa SD Negeri Krasak 2. Berdasarkan kenyataan tersebut, maka diperlukan waktu khusus tambahan (ekstrakurikuler) diluar jam KBM untuk dapat meningkatkan kemampuan dasar bermain bulutangkis.

Pembinaan dan pengembangan olahraga bulutangkis telah dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Krasak 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang. Latihan keterampilan dasar bulutangkis merupakan salah satu bentuk kegiatan ekstrakurikuler yang ada di SD Negeri Krasak 2. Kegiatan ekstrakurikuler latihan keterampilan dasar bulutangkis pelaksanaannya diluar jam KBM (sore hari) sesuai dengan jadwal kegiatan yang telah ditetapkan.

Kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis di SD Negeri Krasak 2 telah berjalan dengan lancar sesuai dengan jadwal pelaksanaan kegiatan. Hal utama dalam pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis tersebut, adalah tentang pemberian latihan keterampilan dasar dalam bermain bulutangkis. Kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis di SD Negeri Krasak 2, dilaksanakan untuk menyalurkan dan mengembangkan bakat dan minat siswa dalam bermain

bulutangkis. Ekstrakurikuler bulutangkis di SD Negeri Krasak 2, merupakan kegiatan diluar jam KBM, yang pelaksanaanya dilakukan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Jadwal pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis di SD Negeri Krasak 2, dalam seminggu dilaksanakan dengan dua kali pertemuan. Pelaksanaan di hari Selasa dan Jum`at, dengan jadwal kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis mulai sore hari jam 14.30-16.30. Tercatat siswa yang aktif dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis, sebanyak 33 siswa.

Kenyataan yang terjadi, proses kegiatan ekstrakurikuler yang telah dilaksanakan belum menunjukkan hasil yang maksimal, dalam hal kemampuan dasar bermain bulutangkis. Terdapat beberapa siswa yang belum mampu melakukan kemampuan dasar bermain bulutangkis dengan benar, khususnya dalam hal melakukan kemampuan servis. Terlihat beberapa peserta ekstrakurikuler bulutangkis, dalam melakukan gerakan servis masih ada yang salah, misal: posisi kedua kaki dalam melakukan gerakan servis masih rapat dan khusus dalam melakukan servis panjang gerakan ayunan raket tidak maksimal dari belakang ke depan saat memukul *shuttlecock*. Kemampuan dasar bermain bulutangkis yang belum baik akan berpengaruh pada kualitas permainan yang rendah. Pemberian metode pelaksanaan ekstrakurikuler bulutangkis dirasa masih monoton, kurang bervariasi.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk mengetahui kemampuan servis dalam permainan bulutangkis ekstrakurikuler siswa SD Negeri Krasak 2, Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang. Penelitian ini difokuskan dengan

judul, “kemampuan servis panjang dalam permainan bulutangkis siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis SD Negeri Krasak 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang”. Penelitian ini berguna untuk mengetahui tingkat kemampuan servis panjang yang dimiliki oleh siswa Sekolah Dasar Negeri Krasak 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis, sehingga hasil penelitian dapat menjadi bahan pertimbangan untuk peningkatan kemampuan servis panjang siswa dalam bermain bulutangkis.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang yang telah diuraikan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran bulutangkis di SD Negeri Krasak 2 yang dilaksanakan dalam KBM, masih belum bisa secara maksimal.
2. Proses kegiatan ekstrakurikuler yang telah dilaksanakan belum menunjukkan hasil yang maksimal, dalam hal kemampuan dasar bermain bulutangkis.
3. Terdapat beberapa siswa peserta ekstrakurikuler yang belum mampu melakukan kemampuan dasar bermain bulutangkis dengan benar, khususnya dalam hal melakukan kemampuan servis panjang.
4. Belum diketahui kemampuan servis panjang dalam permainan bulutangkis siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis SD Negeri Krasak 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang.

C. Batasan Masalah

Bertitik tolak dari latar belakang dan identifikasi masalah di atas serta agar permasalahan menjadi spesifik, jelas, terpusat, dan tidak meluas sehingga tujuan penelitian dapat tercapai, maka dalam penelitian ini dibatasi pada masalah kemampuan servis panjang dalam permainan bulutangkis siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis SD Negeri Krasak 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dapat sebagai berikut:

“Bagaimana kemampuan servis panjang dalam permainan bulutangkis siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis SD Negeri Krasak 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang”?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan servis panjang dalam permainan bulutangkis siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis SD Negeri Krasak 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberi manfaat secara teoritis dan praktis

1. Manfaat Teoritis

- a. Untuk mengembangkan ilmu pengetahuan yang sesuai dengan hasil penelitian.

- b. Sebagai gambaran tentang besarnya kemampuan servis panjang dalam permainan bulutangkis siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis SD Negeri Krasak 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru.

- 1) Membantu guru pendidikan jasmani dalam meningkatkan kualitas peserta didiknya, melalui kegiatan ekstrakurikuler olahraga.
- 2) meningkatkan profesionalisme guru pendidikan jasmani dalam menyampaikan pembelajaran bagi siswa di sekolah.

b. Bagi Sekolah.

- 1) Meningkatkan kualitas sekolah dalam hal pelayanan bagi siswa dan sekolah mampu mencapai tujuan prestasi yang diharapkan.
- 2) Melalui kegiatan ekstrakurikuler dapat dijadikan sebagai salah satu promosi sekolah bagi masyarakat umum, dalam hal kualitas pelayanan pendidikan.

c. Bagi Siswa.

- 1) Siswa dapat mengetahui tentang baiknya kemampuan melakukan servis panjang dalam permainan bulutangkis.
- 2) Hasil penelitian dapat meningkatkan motivasi siswa dalam latihan kemampuan dasar bermain bulutangkis, khususnya dalam hal kemampuan servis panjang.

d. Bagi Masyarakat

- 1) Dapat dijadikan sebagai wacana bagi khayalak umum.
- 2) Meningkatkan respon dan kepercayaan masyarakat terhadap sekolah.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teoritik

1. Hakikat Pendidikan Jasmani

a. Pengertian Pendidikan Jasmani

Menurut *Bucher* dalam Soni Nopembri (2005: 33), menyatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari proses pendidikan umum, yang bertujuan untuk mengembangkan jasmani, mental, emosi, dan sosial anak menjadi baik, dengan aktivitas jasmani sebagai wahannya. Sedangkan menurut Mutohir dalam Andun Sudijandoko (2010: 03), bahwa pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai perseorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan dan perkembangan watak serta kepribadian yang harmonis dalam rangka pembentukan manusia Indonesia berkualitas berdasarkan Pancasila.

Pendapat senada dikemukakan oleh Cholik dan Lutan dalam Helmy Firmansyah (2009: 04), bahwa pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang melibatkan interaksi antara peserta didik dengan lingkungan yang dikelola melalui aktivitas jasmani secara sistematis menuju pembentukan manusia seutuhnya. Masih menurut Helmy Firmansyah (2009: 06), secara esensial pendidikan jasmani adalah suatu proses belajar untuk bergerak (*learning to move*) dan belajar melalui

gerak (*learning through movement*). Program pendidikan jasmani berusaha membantu peserta didik untuk menggunakan tubuhnya lebih efisien dalam melakukan berbagai keterampilan gerak dasar dan keterampilan kompleks yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Guru pendidikan jasmani semestinya memberikan pengalaman berhasil bagi setiap anak, karena pengalaman berhasil dapat merupakan sumber motivasi.

Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah termasuk Sekolah Dasar, karena pendidikan jasmani masuk dalam kurikulum pendidikan. Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar kepada siswa berupa aktivitas jasmani, bermain dan berolahraga yang direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, keterampilan motorik, keterampilan berfikir, emosional, sosial dan moral (Depdiknas, 2007:1).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah merupakan bagian integral dari proses pendidikan umum, yang bertujuan untuk mengembangkan jasmani, mental, emosi, dan sosial anak menjadi baik, dengan aktivitas jasmani sebagai wahananya. Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah termasuk Sekolah Dasar, karena pendidikan jasmani masuk dalam kurikulum. Dalam pendidikan jasmani adanya proses pendidikan yang melibatkan interaksi antara peserta didik dengan

lingkungan yang dikelola melalui aktivitas jasmani secara sistematis menuju pembentukan manusia seutuhnya.

b. Tujuan Pendidikan Jasmani

Menurut Muhklis (2007: 12), tujuan pelaksanaan pendidikan jasmani adalah :

- 1) Dalam pendidikan jasmani akan merangsang perkembangan psikis kejiwaan anak. Anak akan tumbuh menjadi cerdas seiring dengan perkembangan karakternya.
- 2) Pelaksanaan pendidikan jasmani sebagai sarana pengembangan keterampilan anak.
- 3) Penerapan sikap tanggung jawab dan sportivitas dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta perilaku hidup yang sehat melalui berbagai bentuk aktivitas jasmani didalamnya.

Dijelaskan pula oleh Supriyanto (2008: 15), bahwa tujuan pendidikan jasmani adalah :

- 1) Melalui pendidikan jasmani, anak dapat mengembangkan dan menerapkan budaya perilaku hidup sehat dalam kehidupan sehari-harinya.
- 2) Pendidikan jasmani sebagai sarana pengembangan kepribadian anak.
- 3) Meningkatkan kemampuan gerak dasar anak.
- 4) Mengembangkan keterampilan anak untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitarnya.

Menurut Sukintaka (1992:9), secara garis besar tujuan pendidikan jasmani dapat digolongkan dalam empat kelompok yaitu :

- 1) Norma atau nilai, yang merupakan budaya bangsa timur pada umumnya, jadi termasuk Indonesia. Norma itu menghendaki: Manusia berbudi luhur, berbudi pekerti baik, dan atau mempunyai kepribadian yang kuat. Norma itu sendiri akan terkait iman dan taqwa kepada Tuhan Yang maha Esa.
- 2) Jasmani, sehat dan terampil.

- 3) Psikis atau kejiwaan, menjadi anak cerdas, bebas dari kebodohan dan mempunyai kepribadian yang mantap dan mandiri.

Rasa sosial, rasa bertanggung jawab kemasyarakatan, mempertebal rasa kebangsaan atau rasa cinta tanah air, dan rasa kesetiakawanan sosial. Pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta perilaku hidup yang sehat melalui berbagai bentuk aktivitas jasmani didalamnya. Tujuan Pendidikan Jasmani merupakan penunjang tercapainya tujuan pendidikan nasional. Tujuan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2006 dalam Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/MI, adalah sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih.
- 2) Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik.
- 3) Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar.
- 4) Meletakkan landasar karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.
- 5) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis.
- 6) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan.
- 7) Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan jasmani merupakan wahana untuk mencapai tujuan nasional yaitu untuk mencapai manusia seutuhnya baik jasmani maupun rohani. Maka bukan hanya fisik atau jasmani saja yang dikembangkan

tetapi, perkembangan kognitif, afektif dan sosial juga memiliki komposisi yang sama dan saling menunjang satu sama lainnya.

c. Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar

Dalam KTSP (2006: 3) di Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/MI, ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

- 1) Permainan dan olahraga meliputi: olahraga tradisional, permainan, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor, dan manipulatif, atletik, kasti, rounders, kippers, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan beladiri, serta aktivitas lainnya.
- 2) Aktivitas pengembangan meliputi: mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainnya.
- 3) Aktivitas senam meliputi: ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai, serta aktivitas lainnya
- 4) Aktivitas ritmik meliputi: gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam aerobik serta aktivitas lainnya
- 5) Aktivitas air meliputi: permainan di air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air, dan renang serta aktivitas lainnya
- 6) Pendidikan luar kelas, meliputi: piknik/karyawisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah, dan mendaki gunung.
- 7) Kesehatan, meliputi penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, khususnya yang terkait dengan perawatan tubuh agar tetap sehat, merawat lingkungan yang sehat, memilih makanan dan minuman yang sehat, mencegah dan merawat cedera, mengatur waktu istirahat yang tepat dan berperan aktif dalam kegiatan P3K dan UKS. Aspek kesehatan merupakan aspek tersendiri, dan secara implisit masuk ke dalam semua aspek.

2. Hakikat Kemampuan

Kemampuan seharusnya mendapat perhatian pada tingkat awal, dan pengajaran berlangsung berkesinambungan. Istilah mampu dapat dinyatakan untuk menggambarkan tingkat keahlian seseorang dalam melaksanakan tugas. Menurut Rusli Lutan (1988: 94), kemampuan dipandang sebagai satu

perbuatan atau tugas, dan lainnya sebagai sebuah indikator dari tingkat kemahiran.

Menurut Amung M. dan Saputra M.Y (1999: 61), kemampuan adalah derajat keberhasilan yang konsisten dalam mencapai suatu tujuan dengan efektif dan efisien ditentukan oleh kecepatan, ketetapan, bentuk, dan penyesuaian diri. Banyak pendekatan yang telah dikembangkan untuk menggolongkan kemampuan gerak. Setidaknya ada tiga sistem yang dapat mewakili penggolongan kemampuan gerak yaitu: 1) stabilitas lingkungan, 2) jelas tidaknya titik awal serta akhir dari gerakan, dan 3) ketepatan gerakan yang dilakukan.

Kemampuan gerak adalah kemampuan untuk melakukan gerakan secara efektif dan efisien. Kemampuan gerak merupakan perwujudan dari kualitas koordinasi dan kontrol atas bagian-bagian tubuh yang terlibat dalam gerakan. Kemampuan gerak diperoleh melalui proses belajar, yaitu dengan cara memahami gerakan dan melakukan gerakan berulang-ulang yang disertai dengan kesadaran fikir akan benar atau tidaknya gerak yang telah dilakukan. Untuk mencapai tingkat kemampuan tertentu, lamanya waktu yang diperoleh tiap individu berbeda-beda. Ada yang hanya memerlukan waktu yang singkat, dan ada yang memerlukan waktu yang cukup lama walaupun prosedur dan intensitas belajarnya sama. Hal ini disebabkan karena faktor bakat. Setiap individu memiliki bakat yang berbeda-beda. Ada yang memiliki bakat olahraga dan ada yang tidak. Individu yang memiliki

bakat olahraga akan mampu menguasai kemampuan gerak dalam waktu yang lebih singkat (Siswanto Triajmojo, 2008: 1).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan akan menunjukkan tingkat kemahiran dan derajat keberhasilan yang konsisten untuk mencapai tujuan dengan efektif dan efisien. Seorang pemain bulutangkis harus memiliki kemampuan dasar yang baik. Baik buruknya kemampuan dasar bermain bulutangkis, dapat mempengaruhi kualitas dalam bermain bulutangkis.

3. Hakikat Permainan Bulutangkis

a. Sejarah Permainan Bulutangkis

Menurut sejarahnya, bulutangkis berasal dari India yang disebut “*Poona*”. Lalu permainan ini dibawa ke Inggris dan dikembangkan di sana. Pada tahun 1873 permainan ini dimainkan di taman istana milik *Duke de Beaufort* di *Badminton Glouces Shire*. Oleh karena itu permainan ini kemudian dinamakan “Badminton”. Oleh karena perkembangannya sudah cukup luas, maka perlu didirikan organisasi yang akan mengatur kegiatan bulutangkis. Organisasi tersebut diberi nama “*Internasional Badminton Federation*” (*IBF*) pada tanggal 5 Juli 1934. Di Indonesia sendiri dibentuk organisasi induk tingkat nasional yaitu Persatuan Bulutangkis Seluruh Indonesia (PBSI) pada tanggal 5 Mei 1951. Kemudian pada tahun 1953 Indonesia menjadi anggota *IBF*. Dengan demikian Indonesia berhak untuk mengikuti *event* kejuaraan

pertandingan internasional bulutangkis dibawah naungan bendera *IBF* (Egi Johan, 2007: 12).

Menurut Deni Wicaksono (2008: 5), olahraga bulutangkis menjadi sebuah olahraga populer di dunia, terutama di wilayah asia timur dan tenggara, yang saat ini mendominasi olahraga ini, dan di negara-negara Skandinavia. *International Badminton Federation (IBF)*, didirikan pada 1934 dan membukukan Inggris, Irlandia, Skotlandia, Wales, Denmark, Belanda, Kanada, Selandia Baru, dan Prancis sebagai anggota-anggota pelopornya. India bergabung sebagai *afiliat* pada 1936. Pada *IBF Extraordinary General Meeting* di Madrid, Spanyol, September 2006, ada usulan untuk mengubah nama *International Badminton Federation* menjadi *Badminton World Federation (BWF)* dan diterima dengan suara bulat oleh seluruh 206 delegasi yang hadir.

b. Pengertian Permainan Bulutangkis

Bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga yang cukup mendapat perhatian, baik pemerintah maupun masyarakat Indonesia. Munculnya klub-klub bulutangkis dapat dijadikan bukti bahwa olahraga ini banyak diminati oleh banyak masyarakat. Permainan bulutangkis merupakan permainan yang bersifat individual yang dapat dilakukan dengan cara melakukan satu orang melawan satu orang atau dua orang melawan dua orang. Permainan ini menggunakan raket sebagai alat pemukul dan *shuttlecock* sebagai objek pukul. Lapangan permainan berbentuk segi

empat dan dibatasi oleh net untuk memisahkan antara daerah permainan sendiri dan daerah permainan lawan (Sudarman, 2004: 56).

Menurut Johnson (1984 : 5), Bulutangkis atau *badminton* sebagai olahraga hiburan dan pertandingan digemari tua muda diseluruh dunia. Dalam hal ini permainan bulutangkis mempunyai tujuan bahwa seorang pemain berusaha menjatuhkan *shuttlecock* di daerah permainan lawan dan berusaha agar lawan tidak dapat memukul *shuttlecock* dan menjatuhkannya di daerah permainan sendiri.

Menurut Tony Griece (2007: 1), bulutangkis merupakan olahraga permainan yang cepat dan membutuhkan gerak reflek yang baik dan tingkat kebugarannya yang tinggi. Untuk dapat bermain bulutangkis dengan baik, maka dituntut untuk banyak melakukan latihan, mempelajari dan memahami unsur-unsur fisik, teknik, taktik maupun mental. Karena tidak mungkin dapat bermain dengan baik jika teknik yang ada dalam permainan bulutangkis belum diketahui dan tidak dipahami. Penguasaan ketrampilan bulutangkis diperoleh melalui proses belajar pada umumnya. Belajar ketrampilan gerak harus mengikuti kaidah proses belajar pada umumnya. Belajar merupakan suatu fenomena atau gejala yang tidak dipahami secara langsung. Gejala tersebut hanya bisa diduga atau diketahui dari tingkah laku atau penampilan seseorang.

Dijelaskan oleh Subarjah (2000: 13), dalam permainan bulutangkis berusaha untuk menjatuhkan *shuttlecock* di daerah permainan lawan dan berusaha agar lawan tidak dapat memukul *shuttlecock* dan

menjatuhkannya di daerah permainan sendiri. Pada saat permainan berlangsung, masing-masing harus berusaha agar *shuttlecock* tidak menyentuh lantai di daerah permainan sendiri. Apabila *shuttlecock* jatuh dilantai atau menyangkut di net maka permainan terhenti. Angka diperoleh seorang pemain jika *shuttlecock* yang dipukulnya melewati net dan jatuh pada daerah lapangan lawan atau lawan tidak dapat mengembalikan *shuttlecock*.

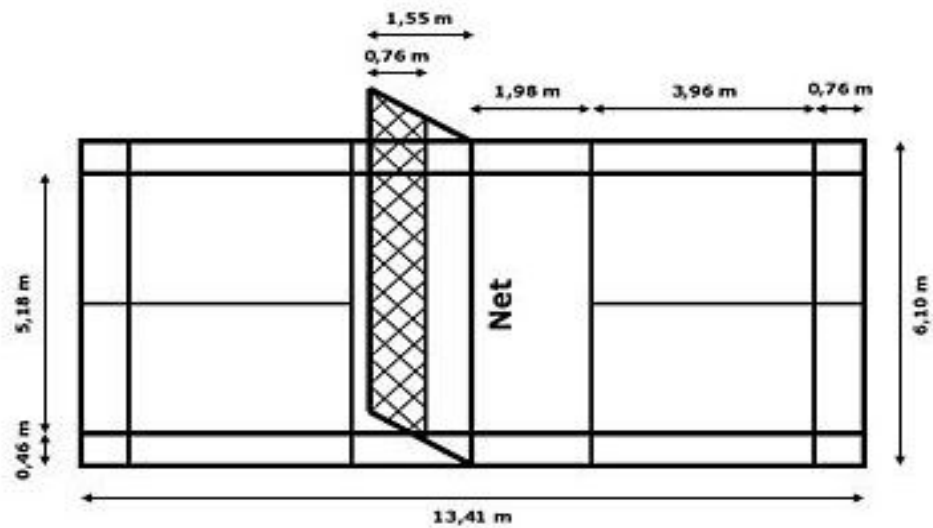
Bulutangkis termasuk cabang olahraga perorangan bisa fungsi ke dalam kelompok ganda. Bulutangkis dapat dimainkan di dalam maupun di luar ruangan, di atas lapangan yang dibatasi dengan garis-garis dalam ukuran panjang dan lebar tertentu. Lapangan bulutangkis dibagi menjadi dua sama besar dan dipisahkan oleh net yang tergantung di tiang net yang ditanam di pinggir lapangan (PBSI, 2008: 1).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan bulutangkis merupakan permainan yang bersifat individual yang dapat dilakukan dengan cara melakukan satu orang melawan satu orang atau 2 orang melawan 2 orang. Bulutangkis merupakan olahraga permainan yang cepat dan membutuhkan gerak reflek yang baik dan tingkat kebugarannya yang tinggi. Dalam permainan bulutangkis pemain harus berusaha secepat mungkin mengembalikan *shuttlecock* ke daerah lapangan permainan lawan dan menyulitkan lawan untuk mengembalikan *shuttlecock*.

c. Perlengkapan Dalam Permainan Bulutangkis

1) Lapangan

Lapangan yang rata dengan ukuran panjang 13,40 meter dan lebar 6,10 meter. Net atau jaring direntangkan di tengah-tengah lapangan sebagai batas pembagi dua lapangan. Tinggi net yang ada di tengah lapangan 1,524 meter (Tohar, 1992: 27).



Gambar 1. Lapangan Permainan Bulutangkis
Sumber : Depdiknas (2001: 05)

2) Raket

Raket dalam permainan bulutangkis digunakan sebagai pemukul *shuttlecock*. Panjang raket sekitar 26 inchi, beratnya sekitar 318,75 gram sampai 467,50 gram (Poole James, 1986: 6).



Gambar 2. Raket Bulutangkis.
Sumber : Depdiknas (2001: 06)

3) *Shuttlecock*

Shuttlecock adalah bola yang dipergunakan sebagai objek pukul dalam permainan bulutangkis. Dibuat dari rangkaian bulu, beratnya antara 73 sampai 85 grain. Pada umumnya berat *shuttlecock* yang digunakan adalah 76 grain (grain = 0,0648 gram) (Poole James, 1986: 4).



Gambar 3. *Shuttlecock* Bulutangkis
Sumber : Depdiknas (2001: 7)

d. Teknik Dasar Permainan Bulutangkis

Agar dapat bermain bulutangkis dengan baik, terlebih dahulu kita harus memahami bagaimana cara bermain bulutangkis dan menguasai

beberapa teknik/ keterampilan dasar dalam permainan ini. Dinata (2004:8) menjelaskan keterampilan teknik dasar permainan bulutangkis yang perlu di pelajari secara umum dapat dikelompokkan ke dalam beberapa bagian yaitu: 1) cara memegang raket, 2) sikap berdiri (*stance*), 3) pukulan pertama atau servis (*service*), 4) gerak kaki (*foot work*), dan 5) teknik pukulan (*strokes*). Dengan teknik dasar yang baik dari setiap individu akan menentukan kemampuan penampilannya, sehingga kemenangan/prestasi dalam permainan pun akan diraih sebagai hasil akhir dari suatu pertandingan.

Teknik dasar atau keterampilan dasar sangat penting dikuasai oleh pemain, karena dari teknik dasar itulah berkembang menjadi teknik-teknik bermain bulutangkis yang baik. Ada empat aspek keterampilan dasar bermain bulutangkis, yaitu: 1) *service*, 2) *forehand*, 3) *backhand*, dan 4) *underhand*. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Poole (2005: 16-17), sebagai berikut: “Keterampilan dasar olahraga bulutangkis dapat di bagi dalam 4 bagian : 1) pegangan raket (*grip*), 2) pukulan pertama atau servis (*service*), 3) pukulan melampaui kepala (*overhead stroke*), dan 4) pukulan dengan ayunan rendah (*underhead stroke*)”.

4. Servis Dalam Permainan Bulutangkis

Untuk meningkatkan keterampilan dalam bermain bulutangkis, maka setiap pemain harus berusaha untuk meningkatkan keterampilannya dan menguasai berbagai teknik dasar dalam permainan bulutangkis, salah satunya adalah teknik melakukan servis. Dalam permainan bulutangkis, servis merupakan modal awal untuk memenangkan pertandingan. Dengan

kata lain, seorang pemain tidak bisa mendapatkan angka apabila tidak dapat melakukan servis dengan baik (buku pedoman praktis bermain bulutangkis, 2001: 15).

Menurut Dinata (2004: 15), pada permainan bulutangkis, ada tiga jenis servis, yaitu : a) servis pendek, b) servis panjang, dan 3) servis setengah tinggi atau *flick*. Namun, biasanya servis digabungkan ke dalam jenis atau bentuk yaitu servis *forehand* dan *backhand*. Masing-masing jenis ini bervariasi pelaksanaannya sesuai dengan situasi permainan di lapangan.

Seperti yang disebutkan oleh grace yang di kutip oleh Subarjah (2009: 36), servis merupakan pukulan utama untuk memulai permainan. Servis termasuk salah satu keterampilan gerak memukul yang dilakukan dengan ayunan raket dari bawah ke atas. Seperti halnya dalam permainan tenis, servis dalam permainan bulutangkis memainkan peranan penting, sebab kemenangan dalam reli diawali oleh servis. Servis mungkin merupakan pukulan tunggal yang paling penting. Sulit bagi pemain untuk mendapatkan skor secara konsisten, tanpa servis yang memadai.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa servis merupakan modal awal untuk memenangkan pertandingan. Dengan kata lain, seorang pemain tidak bisa mendapatkan angka apabila tidak dapat melakukan servis dengan baik. Sulit bagi pemain untuk mendapatkan skor secara konsisten, tanpa servis yang memadai. Pada permainan bulutangkis, ada tiga jenis servis, yaitu : a) servis pendek, b) servis panjang, dan 3) servis

setengah tinggi atau *flick*. Namun, biasanya servis digabungkan ke dalam jenis atau bentuk yaitu servis *forehand* dan *backhand*.

5. Hakikat Servis Panjang Dalam Permainan Bulutangkis

Menurut Poole (2005: 20), pukulan servis merupakan pukulan yang sangat menentukan dalam awal perolehan nilai, karena pemain yang melakukan servis dengan baik dapat mengendalikan jalannya permainan, misalnya sebagai strategi awal serangan. Dalam melakukan servis panjang dalam bulutangkis harus sesuai dengan peraturan permainan bulutangkis.

Adapun ketentuan tersebut antara lain :

- a. Ketinggian *shuttlecock* saat perkenaan dengan kepala raket berada dibawah pinggang.
- b. Saat perkenaan dengan *shuttlecock*, kepala raket harus condong ke bawah.
- c. Kedua kaki berada pada bidang servis, tidak menyentuh garis tengah atau garis depan.
- d. Tidak ada gerakan ganda (saat ayunan memukul sampai perkenaan dengan *shuttlecock* satu kali gerakan).
- e. Gerakan raket harus berkelanjutan tanpa adanya saat yang putus-putus.

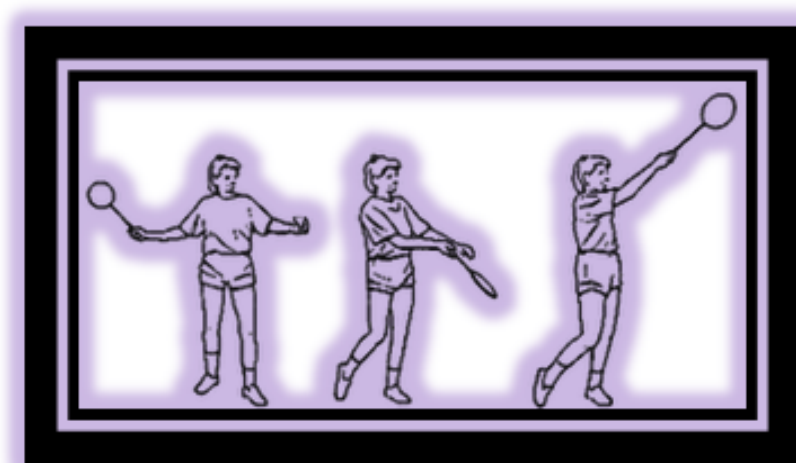
Jenis servis panjang pada permainan bulutangkis terutama digunakan dalam permainan tunggal. Menurut Deni Wicaksono (2008: 25), cara melakukan servis panjang, adalah :

- a. *Shuttlecock* harus dipukul dengan menggunakan tenaga penuh agar *shuttlecock* melayang tinggi dan jatuh tegak lurus di bagian belakang garis lapangan lawan.
- b. Dalam melakukan servis panjang, saat memukul *shuttlecock*, kedua kaki terbuka selebar pinggul dan kedua telapak kaki senantiasa kontak dengan lantai.
- c. Untuk gerakan ayunan raket dilakukan dengan cara ke belakang, ke depan dan setelah melakukan pukulan, harus dilakukan dengan sempurna serta diikuti gerak peralihan titik berat badan dari kaki belakang kekaki depan yang harus berlangsung kontinyu dan harmonis.

d. Biasakan selalu berkonsentrasi sebelum memukul *shuttlecock*.

Hanya dengan berlatih tekun dan berulang-ulang tanpa mengenal lelah, dapat menguasai teknik servis panjang dengan sebalik-baiknya.

Teknik pengembalian servis, sangat penting dikuasai dengan benar oleh setiap pemain bulutangkis. Arahkan *shuttlecock* ke daerah sisi kanan dan kiri lapangan lawan atau ke sudut depan atau belakang lapangan lawan. Prinsipnya, dengan penempatan *shuttlecock* yang tepat, lawan akan bergerak untuk memukul *shuttlecock* itu, sehingga ia terpaksa meninggalkan posisi strategisnya di titik tengah lapangannya. Dalam permainan tunggal, sebaiknya servis panjang lawan dikembalikan dengan teknik pukulan keras dan tinggi ke salah satu sudut bagian belakang lapangan lawan, atau dengan teknik "pukulan pendek" (*drop pendek*) ke sudut depan lapangan lawan (PBSI, 2008: 27).



Gambar 4. Gerakan Servis Panjang Dalam Permainan Bulutangkis.
Sumber : Deni Wicaksono (2008: 26)

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pukulan servis merupakan pukulan yang sangat menentukan dalam awal

perolehan nilai, karena pemain yang melakukan servis dengan baik dapat mengendalikan jalannya permainan, misalnya sebagai strategi awal serangan. Jenis servis panjang pada permainan bulutangkis terutama digunakan dalam permainan tunggal.

6. Hakikat Ekstrakurikuler

a. Pengertian Kegiatan Ekstrakurikuler

Depdiknas (2004: 01) dalam Tri Ani Hastuti (2008: 63), ekstrakurikuler merupakan program sekolah, berupa kegiatan siswa yang bertujuan memperdalam dan memperluas pengetahuan siswa, optimasi pelajaran yang terkait, menyalurkan bakat dan minat, kemampuan dan keterampilan serta untuk lebih memantapkan kepribadian siswa. Tujuan ini mengandung makna bahwa kegiatan ekstrakurikuler berkaitan erat dengan proses belajar mengajar. Kegiatan ekstrakurikuler di sekolah dilaksanakan untuk menyalurkan dan mengembangkan bakat dan minat siswa. Dalam kegiatan ekstrakurikuler tersebut siswa memperoleh manfaat dan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam kegiatan yang diikutinya.

Rumusan tentang pengertian ekstrakurikuler juga terdapat dalam SK Dirjen Dikdasmen Nomor 226/C/Kep 1992 dalam Tri Ani Hastuti (2008: 64), yang menyatakan bahwa ekstrakurikuler adalah kegiatan diluar jam pelajaran biasa dan pada waktu libur sekolah yang dilakukan baik di sekolah maupun diluar sekolah, dengan tujuan untuk memperdalam pengetahuan siswa, mengenal hubungan antara berbagai

pelajaran, menyalurkan bakat dan minat, serta melengkapi upaya pembinaan manusia seutuhnya. Menurut Supandi (2006: 45), ekstrakurikuler di sekolah adalah salah satu cara yang dapat ditempuh siswa untuk memahami lebih luas arti penting kegiatan yang digelutinya. Untuk meningkatkan prestasi siswanya, seorang guru pembina ekstrakurikuler di sekolah, pun harus membantu agar siswa tersebut dapat memiliki keterampilan dan kemampuan sehingga dapat meningkatkan prestasinya.

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilakukan di luar jam pelajaran sekolah yang bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan bakat siswa dalam bidang tertentu. Selain itu juga akan membantu siswa untuk lebih memahami mengenai suatu hal yang tidak dapat dimengerti pada saat jam sekolah.

b. Tujuan Kegiatan Ekstrakurikuler

Dalam setiap kegiatan yang dilakukan, pasti tidak lepas dari aspek tujuan. Kerena suatu kegiatan yang dilakukan tanpa jelas tujuannya, maka kegiatan itu akan sia-sia. Begitu pula dengan kegiatan ekstrakurikuler tertentu memiliki tujuan tertentu. Mengenai tujuan kegiatan dalam ekstrakurikuler dijelaskan oleh Hernawan (2009), yaitu:

- 1) Terisinya waktu luang di luar kegiatan kurikuler dengan kegiatan yang bermanfaat.
- 2) Teraktualisasikannya potensi siswa dalam pencapaian prestasi unggulan sesuai bakat dan minat.
- 3) Tersiapkannya siswa menjadi warga masyarakat yang berakhlak mulia, demokratis, menghormati hak-hak asasi manusia dalam

rangka mewujudkan masyarakat madani. Muaranya, tercapainya tujuan pendidikan nasional.

Menurut Nur Yanto Ahmadi (2012: 25), tujuan ekstrakurikuler adalah salah satu kegiatan yang dilakukan diluar jam pelajaran untuk menyalurkan minat dan bakat yang di miliki oleh para siswa. Dalam upaya membina prestasi yang baik, maka pembinaan harus dimulai dari pembinaan usia muda dan pembinaan atlet muda berbakat sangat menentukan menuju tercapainya mutu prestasi optimal dalam cabang olahraga yang diminatinya

Tujuan kegiatan ekstrakurikuler yang dikemukakan oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1995) dalam Mudjihartono (2009: 8), sebagai berikut:

- 1) Siswa dapat memperdalam dan memperluas pengetahuan keterampilan mengenai hubungan antara berbagai mata pelajaran, menyalurkan bakat dan minat, serta melengkapi upaya pembinaan manusia seutuhnya yang:
 - a) Beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.
 - b) Berbudi pekerti luhur.
 - c) Memiliki pengetahuan dan keterampilan.
 - d) Sehat rohani dan jasmani.
 - e) Kerkepribadian yang mantap dan mandiri.
 - f) Memiliki rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.
- 2) Siswa mampu memanfaatkan pendidikan kepribadian serta mengaitkan pengetahuan yang diperolehnya dalam program kurikulum dengan kebutuhan dan keadaan lingkungan.

Dari beberapa penjelasan diatas, pada hakekatnya tujuan kegiatan ekstrakurikuler yang ingin dicapai adalah untuk kepentingan siswa. Dengan kata lain, kegiatan ekstrakurikuler memiliki nilai-nilai pendidikan bagi siswa dalam upaya pembinaan manusia seutuhnya. Kegiatan ekstrakurikuler dapat menambah keterampilan, pengetahuan lain diluar

akademik dan mengurangi berbagai hal yang bersifat negatif dari siswa.

7. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Pada anak usia Sekolah Dasar biasanya sedang mengalami pertumbuhan baik pertumbuhan intelektual, emosional maupun pertumbuhan badaniyah, di mana kecepatan pertumbuhan anak pada masing-masing aspek tersebut tidak sama, sehingga terjadi berbagai variasi tingkat pertumbuhan dari ketiga aspek tersebut. Ini adalah suatu faktor yang menimbulkan adanya perbedaan individual pada anak-anak Sekolah Dasar walaupun mereka dalam usia yang sama.

Usia tingkat Sekolah Dasar yaitu dari usia enam sampai dengan usia sekitar dua belas tahun. Usia tersebut merupakan masa akhir dari masa kanak-kanak. Biasanya karakteristik yang masih melekat pada diri para siswa Sekolah Dasar ini adalah menampilkan perbedaan-perbedaan individual dalam banyak hal, seperti perbedaan dalam intelegensi, kemampuan dalam kognitif dan bahasa, perkembangan kepribadian dan perkembangan fisik anak.

Masa usia Sekolah Dasar yang dikutip dari internet yang berjudul “Karakteristik Anak Di Sekolah Dasar”, merupakan tahapan perkembangan penting dan bahkan fundamental bagi kesuksesan perkembangan selanjutnya. Karena itu, guru tidaklah mungkin mengabaikan kehadiran dan kepentingan mereka. Ia akan selalu dituntut untuk memahami betul karakteristik anak. Karakteristik anak usia Sekolah Dasar secara umum sebagaimana dikemukakan *Bassett, Jacka, dan Logan* (1983) berikut ini:

- a. Mereka secara alamiah memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan tertarik akan dunia sekitar yang mengelilingi mereka sendiri.
- b. Mereka senang bermain dan lebih suka bergembira / riang.
- c. Mereka suka mengatur dirinya untuk menangani berbagai hal, mengeksplorasi suatu situasi dan mencobakan usaha-usaha baru.
- d. Mereka biasanya tergetar perasaannya dan terdorong untuk berprestasi sebagaimana mereka tidak suka mengalami ketidakpuasan dan menolak kegagalan-kegagalan.
- e. Mereka belajar secara efektif ketika mereka merasa puas dengan situasi yang terjadi.
- f. Mereka belajar dengan cara bekerja, mengobservasi, berinisiatif dan mengajar anak-anak lainnya.

Perkembangan aspek psikologi siswa Sekolah Dasar menurut *Bloom* (2009:43), perkembangan psikologi siswa Sekolah Dasar meliputi 3 aspek, yaitu : aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

a. Perkembangan aspek kognitif siswa Sekolah Dasar.

Proses perkembangan kognitif manusia sebenarnya mulai berlangsung semenjak ia dilahirkan. Menurut *Jean Piaget* (2006: 46), anak usia Sekolah Dasar tergolong pada tahap *concrete operational*. Pada fase ini kemampuan berfikirnya masih bersifat intuitif, yaitu berfikir dengan mengandalkan ilham. Dalam periode ini anak memperoleh tambahan kemampuan yang disebut *system of operations* (satuan langkah berpikir). Kemampuan satuan langkah berpikir ini berfaedah bagi anak untuk mengkoordinasikan pemikiran dan idenya dengan peristiwa tertentu ke dalam sistem pemikirannya sendiri. Anak sudah berkembang ke arah berpikir konkrit dan rasional.

Dalam *intelengensi operational* , seperti dijelaskan oleh *Jean Piaget* (2006: 50), anak yang sedang berada dalam tahap kongkret operasional terdapat sistem operasi kognitif yang meliputi:

- 1) *Conservation*, adalah kemampuan anak dalam memahami aspek-aspek kumulatif materi, seperti volume dan jumlah. Anak yang mampu mengenali sistem kuantitatif sebuah benda, akan tahu bahwa sistem kuantitatif benda tersebut tidak akan berubah secara sembarangan.
- 2) *Addition of classes* adalah kemampuan anak dalam memahami cara mengkombinasikan beberapa golongan benda yang dianggap berkelas lebih rendah, dan menghubungkannya dengan benda yang berkelas lebih tinggi.
- 3) *Multiplication of classes* yakni kemampuan yang melibatkan pengetahuan mengenai cara memperiahkan dimensi-dimensi benda untuk membentuk gabungan golongan benda.

a. Perkembangan aspek afektif siswa Sekolah Dasar.

Seperti dalam proses perkembangan lainnya, proses perkembangan afektif siswa juga berkaitan dengan proses belajar. Konsekuensinya, kualitas hasil perkembangan sosial siswa sangat bergantung kualitas proses belajar siswa tersebut, baik di lingkungan sekolah, keluarganya, maupun dilingkungan yang lebih luas. Ini artinya proses belajar sangat menentukan kemampuan siswa dalam bersikap dan berperilaku sosial yang selaras dengan norma moral, agama, tradisi, hukum dan norma yang berlaku di masyarakat.

Dalam pandangan *Piaget*, anak usia Sekolah Dasar memandang moral sebagai sebuah perpaduan yang terdiri atas otonomi moral (sebagai moral hak pribadi), realisme moral (sebagai kesepakatan sosial), dan resiprositas moral (sebagai aturan timbal balik). Pandangan tersebut sejalan dengan pendapat *Kohlberg*, bahwa anak seusia Sekolah Dasar sudah mulai memperhatikan ketaatan hukum dan memperhatikan pemuasan kebutuhan pribadi, serta memperhatikan “citra anak baik”.

b. Perkembangan aspek psikomotor siswa Sekolah Dasar.

Smua kapasitas bawaan merupakan modal dasar yang sangat penting bagi kelanjutan perkembangan anak. Proses pendidikan dan pengajaran (khususnya di Sekolah), merupakan pendukung yang berarti bagi perkembangan motor atau fisik anak, terutama dalam hal perolehan kecakapan-kecakapan psikomotor anak.

Ketika anak memasuki usia Sekolah Dasar perkembangan fisiknya mulai tampak benar-benar seimbang dan proporsional. Artinya, organ-organ jasmani tumbuh serasi dan tidak lebih panjang atau lebih pendek dari yang semestinya. Gerakan-gerakan organ anak juga menjadi lincah dan terarah seiring dengan munculnya keberanian mentalnya.

Keberanian kemampuan ini, disamping karena perkembangan kapasitas mental, juga disebabkan karena adanya keseimbangan dan keselarasan gerakan organ-organ tubuh anak. Namun patut dicatat bahwa, perkembangan kemampuan fisik anak itu kurang berarti dan tak bisa meluas menjadi keterampilan-keterampilan psikomotorik yang berfaedah, tanpa usaha pendidikan dan pengajaran. Gerakan-gerakan motorik siswa akan terus meningkatkan keanekaragaman, keseimbangan, dan kekuatannya seiring dengan perkembangana usia anak.

Perkembangan psikomotorik pada usia Sekolah Dasar memang sudah dapat terkoordinasi dengan baik. Setiap gerakannya sudah selaras dengan kebutuhan atau minatnya. Masa ini ditandai dengan kelebihan

gerak atau aktivitas motorik yang lincah. Oleh karena itu, usia Sekolah Dasar merupakan masa yang ideal untuk belajar keterampilan.

B. Penelitian Yang Relevan.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah :

1. Agung Prasetyo (2010) yang berjudul “Tingkat Keterampilan Dasar Bermain Bulutangkis Siswa Putra Kelas IV dan V SD Negeri Giwangan Kota Yogyakarta”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keterampilan dasar bermain bulutangkis siswa putra kelas IV dan V SD Negeri Giwangan Kota Yogyakarta. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa putra kelas IV dan V SD Negeri Giwangan Kota Yogyakarta yang berjumlah 29 siswa, terdiri dari 13 siswa putra kelas IV dan 16 siswa putra kelas V. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi penilaian keterampilan dasar bermain bulutangkis yang dikonversikan dalam 5 kategori penilaian, yaitu baik sekali, baik, cukup, kurang dan kurang sekali. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif, statistik ini bertujuan untuk mengumpulkan data, menyajikan data dan menentukan nilai. Hasil tes keterampilan dasar bermain bulutangkis siswa putra kelas IV dan V SD Negeri Giwangan Kota Yogyakarta menunjukkan bahwa tidak ada siswa yang masuk kategori baik sekali atau sebesar 0%, kategori baik sebanyak 8 siswa atau sebesar 27, 586%, kategori sedang sebanyak 19 siswa atau sebesar 65, 517%, kategori kurang sebanyak 2 siswa atau sebesar 6, 897%, dan tidak terdapat siswa putra kelas IV dan V yang masuk ke dalam kategori kurang sekali. Skripsi: FIK UNY.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ngatmin Priyadi (2012) yang berjudul “Hubungan Antara Ketepatan Melempar Bola Dengan Kemampuan *Smash* Dalam Permainan Bulutangkis Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar Negeri Tanjungsari 2 Kabupaten Magelang”. Penelitian ini merupakan penelitian korelasional dengan menggunakan metode survei. Instrumen berupa tes dan pengukuran yaitu ketepatan melempar bola kasti dan kemampuan *smash* bulutangkis. Subjek penelitian yang digunakan adalah siswa kelas atas SD Negeri Tanjungsari 2 yang berjumlah keseluruhan 55 siswa. Teknik analisis data menggunakan korelasi *product moment* pada taraf signifikansi 5%. Hasil penelitian ini menunjukkan nilai r hitung (0,844) > r tabel (0,266) artinya ada hubungan yang signifikan antara ketepatan melempar bola dengan kemampuan *smash* dalam permainan bulutangkis siswa kelas atas SD Negeri Tanjungsari II Kota Magelang. Ketepatan melempar bola memberikan sumbangan sebesar 71,2 % terhadap kemampuan *smash* dalam permainan bulutangkis, sisanya sebesar 28,8 % dipengaruhi faktor lain.

Skripsi: FIK UNY.2

C. Kerangka Berpikir.

Kemampuan gerak adalah suatu kemampuan yang penting di dalam pendidikan jasmani dan kehidupan sehari-hari kita, salah satu program pendidikan jasmani kepada siswa adalah agar siswa terampil dalam beraktivitas jasmani. Kemampuan gerak yang diperoleh melalui pendidikan jasmani tidak hanya berguna menguasai cabang olahraga tertentu tapi juga untuk melakukan aktivitas dan tugas fisik dalam kehidupan sehari-hari.

Pembinaan bulutangkis melalui ekstrakurikuler olahraga memerlukan penanganan secara seksama dan sungguh-sungguh dari seluruh warga sekolah serta semua pihak yang terkait. Pembinaan ekstrakurikuler bulutangkis tidak bisa terlepas dari pihak sekolah sebagai penyelenggaraan, pelatih atau pembina yang memiliki profesionalisme tinggi. Bulutangkis dalam pembinaannya juga tidak bisa terlepas dari faktor sarana dan prasarana yang mendukung, seperti penyediaan alat, fasilitas serta pendukung lainnya.

Dalam meningkatkan kemampuan bermain bulutangkis, maka setiap pemain harus berusaha untuk meningkatkan kemampuannya dan menguasai berbagai teknik dasar dalam permainan bulutangkis, salah satunya adalah teknik melakukan servis. Dalam aturan permainan bulutangkis, servis merupakan modal awal untuk bisa memenangkan pertandingan.

Servis termasuk salah satu keterampilan gerak memukul yang dilakukan dengan ayunan raket dari bawah ke atas. Dalam permainan bulutangkis servis memainkan peranan penting, sebab kemenangan dalam reli diawali oleh servis. Servis mungkin merupakan pukulan tunggal yang paling penting. Sulit bagi pemain untuk mendapatkan skor secara konsisten, tanpa servis yang memadai.

Dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui “besarnya kemampuan servis panjang dalam permainan bulutangkis siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis SD Negeri Krasak 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang”. Hasil penelitian dapat menjadi bahan pertimbangan untuk peningkatan kemampuan siswa bermain bulutangkis, khususnya dalam hal kemampuan melakukan servis panjang.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian ini berkenaan dengan sebuah metode yaitu suatu cara yang berkenaan dengan bagaimana data atau informasi yang diperlukan dalam penelitian tersebut dapat diperoleh. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif yaitu suatu penelitian yang bertujuan mendapatkan gambaran atau kenyataan yang sesungguhnya dari keadaan objek penelitian, dengan didukung oleh data-data berupa angka yang diperoleh dari hasil pengambilan data, yaitu: tes dan pengukuran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei karena hanya menggambarkan keadaan objek secara terbatas. Objek dalam penelitian ini adalah kemampuan servis panjang dalam permainan bulutangkis, serta subjeknya adalah siswa SD Negeri Krasak 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang yang aktif dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis.

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2006: 02), mengartikan istilah variabel merupakan segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan penelitian. M Nasir (2003: 126), menjelaskan definisi operasional adalah suatu definisi yang diberikan kepada suatu variabel/ konstruk dengan cara memberikan arti atau menspesifikasikan kegiatan. Dalam penelitian ini terdapat satu variabel, yaitu : kemampuan servis panjang dalam permainan bulutangkis. Adapun definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa peserta ekstrakurikuler di SD Negeri Krasak 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang, untuk melakukan servis panjang dalam permainan bulutangkis,

dengan cara menempatkan *shuttlecock* dibagian yang sudah diberi angka, dengan kesempatan melakukan servis panjang sebanyak 20 kali.

C. Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas atas SD Negeri Krasak 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang yang aktif dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis yang berjumlah keseluruhan 33 siswa dari kelas III sampai kelas V. Adalah jumlah semuanya dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis SD Negeri Krasak 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang.

Nama SD	Jumlah Siswa Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis		Jumlah Keseluruhan
	Putra	Putri	
SD Negeri Krasak 2, Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang.	20 siswa	13 siswa	33 siswa

Sumber : Dokumen Peneliti

D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

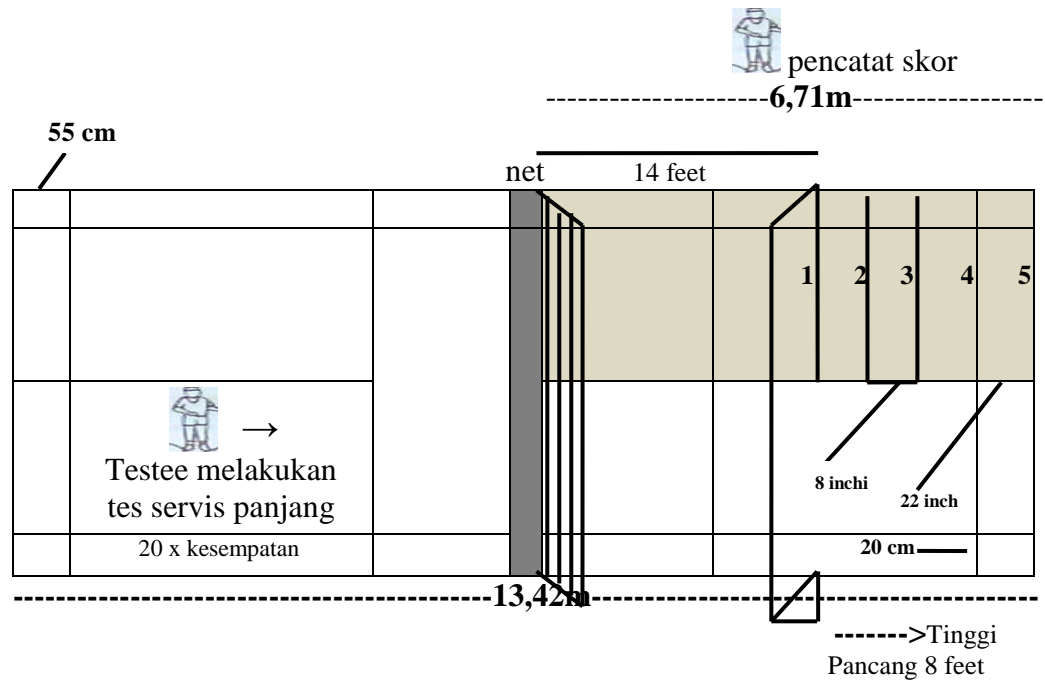
Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 149), instrumen penelitian adalah alat dan fasilitas yang digunakan pada waktu penelitian untuk mempermudah pekerjaan peneliti dalam mengumpulkan data dan kualitasnya pun lebih baik dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga mudah diatasi. Sedangkan menurut Anas Sudiyono (2009: 177), menyatakan bahwa tes sebagai alat pengukur dapat dikatakan telah memiliki validitas bandingan apabila tes tersebut dalam kurun waktu yang sama dengan secara tepat telah mampu menunjukkan adanya hubungan yang searah, antara tes pertama dan tes berikutnya. Reliabilitas instrumen sebagai

alat ukur diperlukan pula disamping validitasnya. Reliabilitas atau keterandalan suatu instrumen sebagai alat ukur dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana kebenaran alat ukur untuk mengukur sesuatu.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan tes *Long Service Test* (tes servis panjang) dari Scott dalam Collin and Patrick (1949: 44). Tes ini menggunakan kriteria hasil pengamatan bermain oleh tiga orang judge, diperoleh validitas sebesar 0,54; sedangkan reliabilitas dengan menggunakan metode genap ganjil di peroleh koefisien sebesar 0,77. Adapun prosedur pelaksanaan tes sebagai berikut :

- a. Tujuan untuk mengetahui kemampuan servis panjang siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SD Negeri Krasak 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang.
- b. Perlengkapan :Lapangan bulutangkis, raket, *shuttlecock*, alat tulis dan blangko pencatatan hasil pelaksanaan tes.
- c. Pengukuran kemampuan servis panjang yaitu:
 - 1) Testee berdiri di petak servis sambil memegang raket dan *shuttlecock*.
 - 2) Testee melakukan servis panjang ke petak sasaran sebanyak 20 kali percobaan.
 - 3) Arah servis harus menyilang dari petak servis sebelah kiri, menuju petak sasaran sebelah kanan.
 - 4) Servis yang sah adalah apabila jalannya *shuttlecock* melewati tali setinggi 8 feet yang dipajang sejauh 14 feet dari tiang net.
 - 5) Apabila *shuttlecock* jatuh di atas garis diberi skor yang lebih tinggi.

- 6) Apabila dalam melakukan servis panjang, *shuttlecock* tidak melewati tali yang dibentangkan, maka tidak mendapat skor.
- 7) Skor tes adalah jumlah dari 20 kali melakukan percobaan.



Gambar 5. Lapangan Tes Servis Panjang
Sumber : Scott dalam Collin and Patrick (1949: 44)

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik tes dan pengukuran. Seluruh siswa menjalani tes kemampuan servis panjang bulutangkis. Secara urut sesuai absensi, siswa melakukan tes kemampuan servis panjang dalam permainan bulutangkis, dengan melakukan gerakan servis panjang, bola diarahkan ke daerah sasaran dan melewati tali yang dibentangkan, dengan berusaha menempatkan *shuttlecock* dibagian daerah sasaran yang sudah diberi angka. Tiap testee diberi kesempatan melakukan servis panjang sebanyak 20 kali.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan statistik deskriptif, statistik ini ditujukan untuk mengumpulkan data, menyajikan data dan menentukan nilai. Selanjutnya data dilakukan pemahaman sebagai pembahasan atas permasalahan yang ditujukan dengan mengacu pada standar kemampuan servis panjang dalam permainan bulutangkis.

Hasil penelitian dituangkan dalam 5 kategori yaitu baik sekali, baik, cukup, kurang dan kurang sekali. Untuk menentukan kategori menggunakan rumus dari Anas Sudjana (2007: 42), adapun rumus tersebut sebagai berikut:

Tabel 2. Rumus Kategori

No	Rumus Kategori	Kategori
1	$X \geq M + 1,5 SD$	Baik Sekali
2	$M + 0,5 SD \leq X < M + 1,5 SD$	Baik
3	$M - 0,5 SD \leq X < M + 0,5 SD$	Cukup
4	$M - 1,5 SD \leq X < M - 0,5 SD$	Kurang
5	$X < M - 1,5 SD$	Kurang Sekali

Sumber : Anas Sudjana (2007: 42)

Keterangan :

X = Skor

M = Mean Hitung

SD = Stándar Deviasi Hitung

Setelah diketahui tingkat kemampuan servis panjang dalam permainan bulutangkis masing-masing (peserta tes) yang termasuk kategori baik sekali, baik, cukup, kurang dan kurang sekali maka akan dapat ditentukan berapa besar persentase. Menurut Anas Sudjana (2007: 43), cara menghitung presentase dengan rumus yaitu :

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Kategori}}{\sum \text{Total}} \times 100 \%$$

Ket:

\sum Kategori : Nilai hasil tes kemampuan servis panjang dalam permainan bulutangkis yang diperoleh yang meliputi kategori kurang sekali (ks), kurang (k), cukup (c), baik (b), dan baik sekali (bs).

\sum Total : Jumlah siswa yang menjadi subyek penelitian.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Dalam mengidentifikasi kemampuan servis panjang permainan bulutangkis dilakukan dengan pengkategorian menjadi lima kategori yaitu “baik sekali”, “baik”, “cukup”, “kurang”, dan “kurang sekali”. Hasil analisis terhadap kemampuan servis panjang siswa yang aktif dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis Sekolah Dasar Negeri Krasak 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang melalui *Long Service Test* (tes servis panjang). Secara urut sesuai absensi, siswa melakukan tes kemampuan servis panjang dalam permainan bulutangkis, dengan melakukan gerakan servis panjang, bola diarahkan ke daerah sasaran dan melewati tali yang dibentangkan, dengan berusaha menempatkan *shuttlecock* dibagian daerah sasaran yang sudah diberi angka. Tiap testee diberi kesempatan melakukan servis panjang sebanyak 20 kali. Skor tes adalah jumlah dari 20 kali melakukan percobaan.

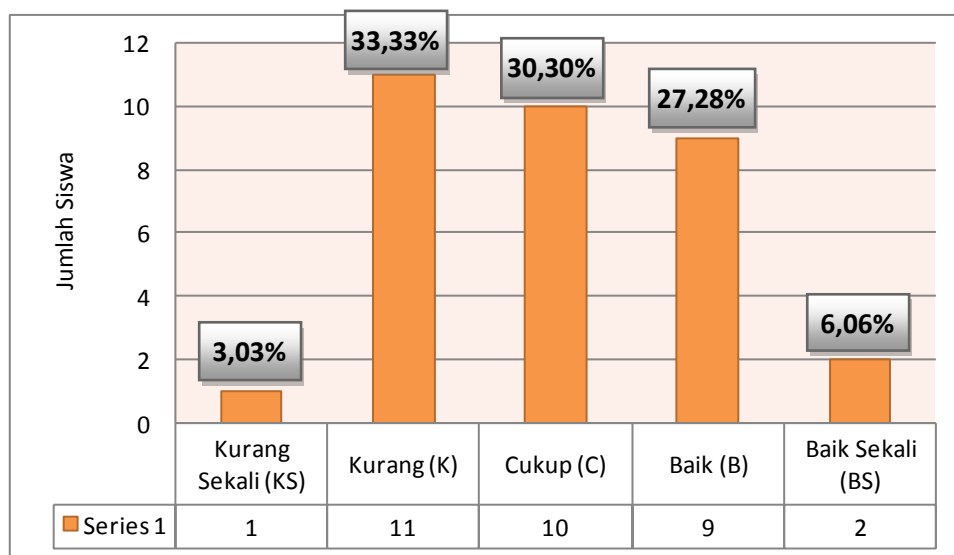
Kemampuan servis panjang keseluruhan siswa yang aktif dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis Sekolah Dasar Negeri Krasak 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang, diperoleh nilai minimum = 38,00; nilai maksimum = 78,00; rata-rata (*mean*) = 56,85; *median* = 57,00; *modus* sebesar = 56,00; dan *standard deviasi* = 8,95. Hasil tes kemampuan servis panjang keseluruhan siswa yang aktif dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis Sekolah Dasar Negeri Krasak 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang, adalah sebagai berikut :

Tabel 3. Data Tes Servis Panjang Keseluruhan Siswa Yang Aktif Dalam Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Bulutangkis Sekolah Dasar Negeri Krasak 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang.

No	Nilai	Kategori	Jenis Kelamin				Siswa Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis	
			Laki-Laki		Perempuan			
			Frekuensi	%	Frekuensi	%	Frekuensi	%
1	$X \geq 70,275$	Baik Sekali	2 siswa	10,00%	-	-	2 siswa	6,06%
2	$61,325 \leq X < 70,275$	Baik	6 siswa	30,00%	3 siswa	23,07%	9 siswa	27,28%
3	$52,375 \leq X < 61,325$	Cukup	8 siswa	40,00%	2 siswa	15,38%	10 siswa	30,30%
4	$43,425 \leq X < 52,375$	Kurang	4 siswa	20,00%	7 siswa	53,85%	11 siswa	33,33%
5	$X < 43,425$	Kurang Sekali	-	-	1 siswa	7,70%	1 siswa	3,03%
Jumlah			20 siswa	100%	13 siswa	100%	33 siswa	100%

Sumber : (Anas Sudijono, 1995: 453)

Dari tabel 3 di atas dapat disajikan dalam bentuk diagram batang seperti di bawah ini:



Gambar 6. Diagram Batang Hasil Tes Servis Panjang Keseluruhan Siswa Yang Aktif Dalam Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Bulutangkis Sekolah Dasar Negeri Krasak 2 Kec. Salaman Kab. Magelang.

Dari tabel dan diagram di atas, dapat dilihat hasil tes kemampuan servis panjang keseluruhan siswa yang aktif dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis Sekolah Dasar Negeri Krasak 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang, yang masuk kedalam kategori “baik sekali”

sebanyak 2 siswa atau sebesar 6,06%; kategori “baik” sebanyak 9 siswa atau sebesar 27,28%; kategori “cukup” sebanyak 10 siswa atau sebesar 30,30%; kategori “kurang” sebanyak 11 siswa atau sebesar 33,33%; dan untuk kategori “kurang sekali” sebanyak 1 siswa atau sebesar 3,03%.

Berikut disajikan deskripsi data tes kemampuan servis panjang siswa yang aktif dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis Sekolah Dasar Negeri Krasak 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang, berdasarkan jenis kelamin. Hasil penelitian kemampuan servis panjang siswa yang aktif dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis Sekolah Dasar Negeri Krasak 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang, berdasarkan jenis kelamin adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan Servis Panjang Siswa Putra Yang Aktif Dalam Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Bulutangkis Sekolah Dasar Negeri Krasak 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang.

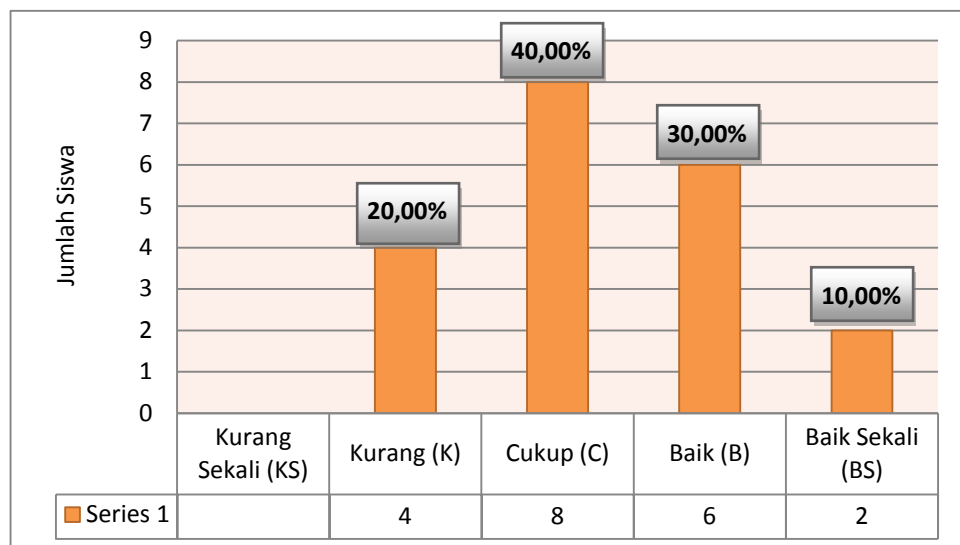
Hasil penelitian kemampuan servis panjang siswa putra yang aktif dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis Sekolah Dasar Negeri Krasak 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang, diperoleh nilai minimum = 46,00; nilai maksimum = 78,00; rata-rata (*mean*) = 59,30; *median* = 61,00; *modus* sebesar = 64,00; dan *standard deviasi* = 8,95. Hasil tes kemampuan servis panjang siswa putra yang aktif dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis Sekolah Dasar Negeri Krasak 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang, adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Data Tes Kemampuan Servis panjang Siswa Putra Yang Aktif Dalam Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Bulutangkis Sekolah Dasar Negeri Krasak 2 Kec. Salaman Kab. Magelang.

No	Nilai	Kategori	Jumlah	Persentase
1	$X \geq 70,275$	Baik Sekali	2	10,00%
2	$61,325 \leq X < 70,275$	Baik	6	30,00%
3	$52,375 \leq X < 61,325$	Cukup	8	40,00%
4	$43,425 \leq X < 52,375$	Kurang	4	20,00%
5	$X < 43,425$	Kurang Sekali	-	-
Jumlah			20	100%

Sumber : (Anas Sudijono, 1995: 453)

Dari tabel 4 di atas dapat disajikan dalam bentuk diagram batang seperti di bawah ini:



Gambar 7. Diagram Batang Hasil Tes Servis Panjang Siswa Putra Yang Aktif Dalam Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Bulutangkis Sekolah Dasar Negeri Krasak 2 Kec. Salaman Kab. Magelang.

Dari tabel dan diagram di atas, dapat dilihat hasil tes kemampuan servis panjang siswa putra yang aktif dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis Sekolah Dasar Negeri Krasak 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang, yang masuk kedalam kategori “baik sekali” sebanyak 2 siswa atau sebesar 10,00%; kategori “baik” sebanyak 6 siswa

atau sebesar 30,00%; kategori “cukup” sebanyak 8 siswa atau sebesar 40,00%; kategori “kurang” sebanyak 4 siswa atau sebesar 20,00%; dan tidak ada siswa putra yang masuk ke dalam kategori “kurang sekali”.

2. Kemampuan Servis Panjang Siswa Putri Yang Aktif Dalam Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Bulutangkis Sekolah Dasar Negeri Krasak 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang.

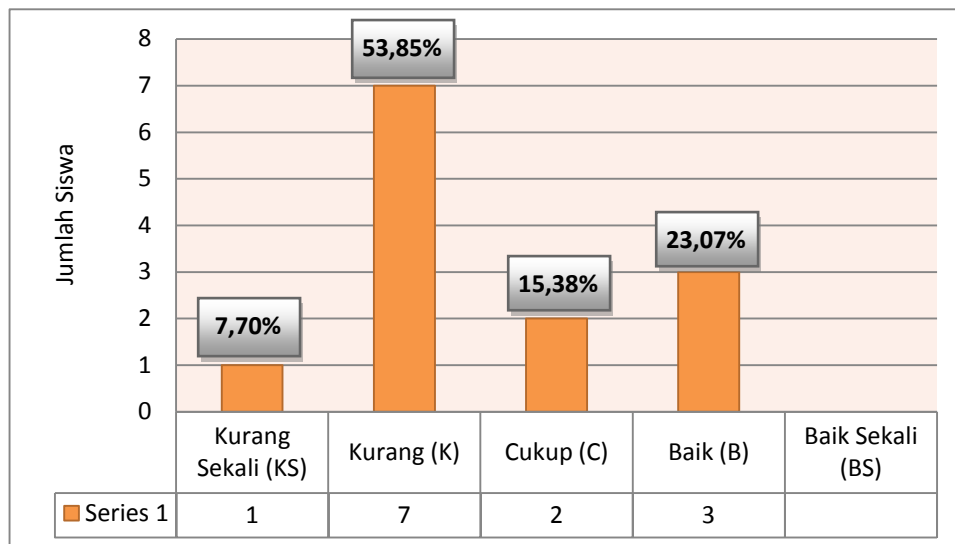
Hasil penelitian kemampuan servis panjang siswa putri yang aktif dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis Sekolah Dasar Negeri Krasak 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang, diperoleh nilai minimum = 38,00; nilai maksimum = 68,00; rata-rata (*mean*) = 53,08; *median* = 50,00; *modus* sebesar = 56,00; dan *standard deviasi* = 8,95. Hasil tes servis panjang siswa putri yang aktif dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis Sekolah Dasar Negeri Krasak 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Data Tes Kemampuan Servis panjang Siswa Putri Yang Aktif Dalam Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Bulutangkis Sekolah Dasar Negeri Krasak 2 Kec. Salaman Kab. Magelang.

No	Nilai	Kategori	Jumlah	Persentase
1	$X \geq 70,275$	Baik Sekali	-	-
2	$61,325 \leq X < 70,275$	Baik	3	23,07%
3	$52,375 \leq X < 61,325$	Cukup	2	15,38%
4	$43,425 \leq X < 52,375$	Kurang	7	53,85%
5	$X < 43,425$	Kurang Sekali	1	7,70%
Jumlah			13	100%

Sumber : (Anas Sudijono, 1995: 453)

Dari tabel 5 di atas dapat disajikan dalam bentuk diagram batang seperti di bawah ini:



Gambar 8. Diagram Batang Hasil Tes Servis Panjang Siswa Putri Yang Aktif Dalam Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Bulutangkis Sekolah Dasar Negeri Krasak 2 Kec. Salaman Kab. Magelang.

Dari tabel dan diagram di atas, dapat dilihat hasil tes kemampuan servis panjang siswa putri yang aktif dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis Sekolah Dasar Negeri Krasak 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang, yang masuk kedalam kategori “kurang sekali” sebanyak 1 siswa atau sebesar 7,70%; kategori “kurang” sebanyak 7 siswa atau sebesar 53,85%; kategori “cukup” sebanyak 2 siswa atau sebesar 15,38%; kategori “baik” sebanyak 3 siswa atau sebesar 23,07%; dan tidak ada siswa putri yang masuk ke dalam kategori “baik sekali”.

B. Pembahasan

Bagi anak-anak normal kebanyakan kemampuan dan kematangannya selalu berkaitan dengan gerak dasar. Untuk meningkatkan keterampilan dalam bermain bulutangkis, maka setiap pemain harus berusaha untuk meningkatkan keterampilannya dan menguasai berbagai teknik dasar dalam permainan bulutangkis, salah satunya adalah teknik melakukan servis. Dalam permainan

bulutangkis, servis merupakan modal awal untuk memenangkan pertandingan. Dengan kata lain, seorang pemain tidak bisa mendapatkan angka apabila tidak dapat melakukan servis dengan baik.

Pengenalan kemampuan servis dalam permainan bulutangkis dalam proses belajar-mengajar perlu diberikan kepada siswa, agar siswa tahu dan paham dalam melakukan servis dan mengerti bahwa servis merupakan pukulan utama untuk memulai permainan bulutangkis. Tahap awal dalam pemberian pembelajaran teknik dasar melakukan servis dalam permainan bulutangkis pada siswa harus ada relevansinya dengan pengetahuan, kemampuan, dan sikap yang dimiliki oleh siswa. Karena siswa akan lebih cepat mempelajari sesuatu yang baru, apabila sesuatu yang akan dipelajarinya berkaitan dengan sesuatu yang telah diketahuinya.

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat ditemukan hal-hal sebagai berikut:

1. Hasil tes kemampuan servis panjang keseluruhan siswa yang aktif dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis Sekolah Dasar Negeri Krasak 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang, yang masuk kedalam kategori “baik sekali” sebanyak 2 siswa atau sebesar 6,06%; kategori “baik” sebanyak 9 siswa atau sebesar 27,28%; kategori “cukup” sebanyak 10 siswa atau sebesar 30,30%; kategori “kurang” sebanyak 11 siswa atau sebesar 33,33%; dan untuk kategori “kurang sekali” sebanyak 1 siswa atau sebesar 3,03%.

2. Hasil tes kemampuan servis panjang siswa putra yang aktif dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis Sekolah Dasar Negeri Krasak 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang, yang masuk kedalam kategori “baik sekali” sebanyak 2 siswa atau sebesar 10,00%; kategori “baik” sebanyak 6 siswa atau sebesar 30,00%; kategori “cukup” sebanyak 8 siswa atau sebesar 40,00%; kategori “kurang” sebanyak 4 siswa atau sebesar 20,00%; dan tidak ada siswa putra yang masuk ke dalam kategori “kurang sekali”.
3. Hasil tes kemampuan servis panjang siswa putri yang aktif dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis Sekolah Dasar Negeri Krasak 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang, yang masuk kedalam kategori “kurang sekali” sebanyak 1 siswa atau sebesar 7,70%; kategori “kurang” sebanyak 7 siswa atau sebesar 53,85%; kategori “cukup” sebanyak 2 siswa atau sebesar 15,38%; kategori “baik” sebanyak 3 siswa atau sebesar 23,07%; dan tidak ada siswa putri yang masuk ke dalam kategori “baik sekali”.

BAB V

KESIMPULAN IMPLIKASI KETERBATASAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, kemampuan servis panjang siswa putra yang aktif dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis Sekolah Dasar Negeri Krasak 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang, yang masuk kedalam kategori “baik sekali” sebanyak 2 siswa atau sebesar 10,00%; kategori “baik” sebanyak 6 siswa atau sebesar 30,00%; kategori “cukup” sebanyak 8 siswa atau sebesar 40,00%; kategori “kurang” sebanyak 4 siswa atau sebesar 20,00%; dan tidak ada siswa putra yang masuk ke dalam kategori “kurang sekali”.

Kemampuan servis panjang siswa putri yang aktif dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis, yang masuk kedalam kategori “kurang sekali” sebanyak 1 siswa atau sebesar 7,70%; kategori “kurang” sebanyak 7 siswa atau sebesar 53,85%; kategori “cukup” sebanyak 2 siswa atau sebesar 15,38%; kategori “baik” sebanyak 3 siswa atau sebesar 23,07%; dan tidak ada siswa putri yang masuk ke dalam kategori “baik sekali”.

Secara keseluruhan hasil tes kemampuan servis panjang siswa peserta kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis Sekolah Dasar Negeri Krasak 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang, yang masuk kedalam kategori “baik sekali” sebanyak 2 siswa atau sebesar 6,06%; kategori “baik” sebanyak 9 siswa atau sebesar 27,28%; kategori “cukup” sebanyak 10 siswa atau sebesar 30,30%; kategori “kurang” sebanyak 11 siswa atau sebesar 33,33%; dan untuk kategori “kurang sekali” sebanyak 1 siswa atau sebesar 3,03%. Jadi dapat

disimpulkan bahwa kemampuan servis panjang dalam permainan bulutangkis siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis SD Negeri Krasak 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang, berkategori “kurang” dengan persentase sebesar 33,33%.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diidentifikasi bahwa pengenalan kemampuan servis dalam permainan bulutangkis dalam proses belajar-mengajar perlu diberikan kepada siswa, agar siswa tahu dan paham dalam melakukan servis dan mengerti bahwa servis merupakan pukulan utama untuk memulai permainan bulutangkis. Tahap awal dalam pemberian pembelajaran teknik dasar melakukan servis dalam permainan bulutangkis pada siswa harus ada relevansinya dengan pengetahuan, kemampuan, dan sikap yang dimiliki oleh siswa. Karena siswa akan lebih cepat mempelajari sesuatu yang baru, apabila sesuatu yang akan dipelajarinya berkaitan dengan sesuatu yang telah diketahuinya. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat dikemukakan beberapa implikasi dari hasil penelitian ini, antara lain:

1. Pengenalan kemampuan dasar bermain bulutangkis dalam proses belajar-mengajar perlu diberikan kepada siswa, agar siswa tahu dan paham terhadap teknik-teknik dasar yang ada dalam bermain bulutangkis.
2. Timbulnya kesadaran guru dalam memperbaiki kualitas pembelajaran yang telah dilaksanakan, terutama materi pembelajaran yang berhubungan dengan kemampuan dasar bermain bulutangkis, khususnya dalam hal kemampuan melakukan servis panjang.

3. Untuk melaksanakan dengan tangkas dan lancar kemampuan siswa bermain bulutangkis, khususnya dalam hal kemampuan melakukan servis panjang, perlu adanya bimbingan, latihan, dan pengembangan dalam diri siswa.

C. Keterbatasan Penelitian

Walaupun dalam penelitian ini telah berhasil mengetahui tingkat kemampuan servis panjang dalam permainan bulutangkis siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis SD Negeri Krasak 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang, bukan berarti penelitian ini terlepas dari segala keterbatasan yang ada. Adapun keterbatasan yang dimaksud sebagai berikut:

1. Hasil penelitian kemampuan servis panjang dalam permainan bulutangkis siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis SD Negeri Krasak 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang, yang sebagian berkategori “kurang” hanya bersifat sementara. Perlu adanya upaya untuk meningkatkan kemampuan servis panjang dalam permainan bulutangkis, agar meningkat menjadi lebih baik dari hasil penelitian yang telah ada.
2. Penelitian ini hanya tentang kemampuan servis panjang dalam permainan bulutangkis siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis SD Negeri Krasak 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang, tanpa membahas kemampuan teknik dasar bermain bulutangkis yang lain.
3. Tidak memperhitungkan masalah waktu dan keadaan tempat pada saat dilaksanakan tes.
4. Terbatasnya jumlah sampel yang ada, hal tersebut berada di luar kemampuan peneliti.

D. Saran-saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, saran yang dapat disampaikan diantaranya:

1. Bagi Guru

- a. Diharapkan guru lebih dapat mengoptimalkan kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis tersebut, sehingga dapat memberikan manfaat bagi siswa dalam belajar bermain bulutangkis, sehingga tujuan diadakannya kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis dapat tercapai.
- b. Bagi guru diharapkan dapat memberikan latihan yang efektif dalam kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis, sehingga kemampuan anak dalam bermain bulutangkis, akan semakin meningkat.

2. Bagi Siswa

- a. Siswa dapat meningkatkan kemampuan dalam bermain bulutangkis, dengan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis yang diadakan sekolah.
- b. Siswa dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman dalam berolahraga, khususnya dalam bermain bulutangkis.

3. Bagi Sekolah

- a. Pembudayaan beraktivitas jasmani para siswa perlu dukungan dari berbagai pihak, diantaranya dari pihak sekolah.
- b. Diharapkan bagi pihak sekolah untuk memperbaiki dan menambah sarana prasarana, agar menjadi layak untuk penyampaian materi pembelajaran dan pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Prasetya (2010). *Tingkat Keterampilan Dasar Bermain Bulutangkis Siswa Putra Kelas IV dan V SD Negeri Giwangan Kota Yogyakarta*. Skripsi: FIK UNY
- Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra. (1999). *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Anas Sudjana (2007). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja grafindo Persada.
- Andun Sudijandoko. (2010). *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Yang Efektif dan Berkualitas*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia Volume 7 Nomor 1. Jurusan Pendidikan Olahraga FIK-UNY, jl. Kolombo 1 Yogyakarta.
- Bassett, Jacka, dan Logan.(1983). *Karakteristik Siswa Sekolah Dasar (Terjemahan dalam Bahasa Indonesia)*. Diambil dari: www.yahoo.com tersedia pada: <http://xpresiriau.com/artikel-tulisan-pendidikan/karakteristik-siswa-sekolah-dasar/>. Diakses pada tanggal 15 Juli 2012.
- Bloom. (2009). *Karakteristik Siswa Sekolah Dasar*. Diambil dari: www.yahoo.com tersedia pada: <http://xpresiriau.com/artikel-tulisan-pendidikan/karakteristik-siswa-sekolah-dasar/>. Diakses pada tanggal 3 Juli 201
- Collin and Patrick. (1949). <http://penilaian/permainan/bulutangkis/html>. Diakses pada tanggal 2 Januari 2013
- Deni Wicaksono. (2008). *Permainan Bulutangkis Yang Menyenangkan*. Diambil dari: wordpress.com/sejarah-pengertian-dan-peraturan-bulu-tangkis/. Diakses pada tanggal 7 Mei 2012.
- Depdiknas. (2001). *Pedoman Praktis Bermain Bulutangkis*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. (2007). *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/MI (Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan)*. Jakarta: Depdiknas.

- Egi Johan. (2007). <http://wordpress.com/sejarah-pengertian-dan-peraturan-bulutangkis/>. Diakses pada tanggal 7 Mei 2012.
- Helmy Firmansyah. (2009). "*Hubungan Motivasi Berprestasi Siswa dengan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani*". <http://grandmall10.wordpress.com>. Diakses pada tanggal 2 Januari 2013.
- Jean Piaget. (2006). *Karakteristik Siswa Sekolah Dasar (Terjemahan dalam Bahasa Indonesia)*. Diambil dari: www.yahoo.com tersedia pada: <http://xpresiriau.com/artikel-tulisan-pendidikan/karakteristik-siswa-sekolah-dasar/>. Diakses pada tanggal 3 Juli 2012
- Kohberg. (2006). *Karakteristik Siswa Sekolah Dasar (Terjemahan dalam Bahasa Indonesia)*. Diambil dari: www.yahoo.com tersedia pada: <http://xpresiriau.com/artikel-tulisan-pendidikan/karakteristik-siswa-sekolah-dasar/>. Diakses pada tanggal 15 Juli 2012.
- Muhajir. (2007). *Olahraga Bulutangkis*. Jakarta : Erlangga.
- Muh. Nasir. (2003). *Statistik Untuk Penelitian*. Jakarta: Pakar Raya.
- Ngatmin Priyadi. (2012). *Hubungan Antara Ketepatan Melempar Bola Dengan Kemampuan Smash Dalam Permainan Bulutangkis Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar Negeri Tanjungsari 2 Kabupaten Magelang*. Skripsi: FIK UNY
- Rusli Lutan. (1988) *.Menuju sehat dan bugar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Siswanto Triajmojo. (2008). *Kemampuan Motorik Anak*. Jakarta: Rineka Cipta
- Soni Nopembri. (2005). *Pengalaman Belajar Pendidikan Jasmanai Yang Menyenangkan Pada Pendidikan Dasar*. Majalah Ilmiah Olahraga Volume 11 TH. XI No.1. FIK-UNY, jl. Kolombo 1 Yogyakarta.
- Subarjah. (2000/2009). <http://sejarah/peraturan/permainan/bulutangkis/html>. Diakses pada tanggal 02 Juni 2012.
- Sudarman. (2004). *Dasar-Dasar Belajar Bulutangkis*. CV. Putra Anugerah
- Sugiyono (2006). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sukintaka. (1992). *Teori Bermain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.

Supriyanto. (2008). *Hakikat Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar*. Diambil dari: wordpress.com/hakikat-pendidikan-jasmani-Tingkat-SD/MI/. Diakses pada tanggal 28 Juli 2012.

Tim Penyusun Tugas Akhir. (2012). *Pedoman Penulisan Tugas Akhir*. UNY: Yogyakarta.

Tony Griece. (2007). <http://sejarah/peraturan/permainan/bulutangkis/html>. Diakses pada tanggal 12 Mei 2012.

Tri Ani Hastuti. (2008). *Kontribusi Ekstrakurikuler Bolabasket Terhadap Pembibitan Atlet dan Peningkatan Kesegaran Jasmani*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia. Jurusan Pendidikan Olahraga. Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY

Undang-undang no. 2 tahun 1989. *Tujuan pendidikan nasional Indonesia*. Jakarta: Depdiknas.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Permohonan Ijin Penelitian

Lampiran 2. Petunjuk Pelaksanaan Tes Kemampuan Servis Panjang Bulutangkis

1. Tempat :

Gedung Olahraga Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang

2. Petugas tes :

No	Nama Petugas Tes	Ket
1	Enggar Prasetya, S.Pd	Petugas pemberi aba-aba pelaksanaan tes.
2	Akhmad Ngusman, A.Ma	Peneliti sekaligus petugas penghitung hasil tes siswa.
3	Arif Hidayat, S.Pd	Pencatat hasil tes siswa.

3. Tujuan :

Tes ini bertujuan untuk mengetahui besarnya kemampuan servis panjang dalam permainan bulutangkis siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis SD Negeri Krasak 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang.

4. Alat dan fasilitas :

- lapangan bulutangkis
- raket
- shuttlecock*
- alat tulis
- blangko pencatatan hasil pelaksanaan tes.

5. Petunjuk Pelaksanaan Tes :

- Testee berdiri di petak servis sambil memegang raket dan *shuttlecock*.
- Testee melakukan servis panjang ke petak sasaran sebanyak 20 kali percobaan.

- c. Arah servis harus menyilang dari petak servis sebelah kiri, menuju petak sasaran sebelah kanan.
- d. Servis yang sah adalah apabila jalannya *shuttlecock* melewati tali setinggi 8 feet yang dipajang sejauh 14 feet dari tiang net.
- e. Apabila *shuttlecock* jatuh di atas garis diberi skor yang lebih tinggi.
- f. Apabila dalam melakukan servis panjang, *shuttlecock* tidak melewati tali yang dibentangkan, maka tidak mendapat skor.
- g. Skor tes adalah jumlah dari 20 kali melakukan percobaan.

Lampiran 3. Data Hasil Pelaksanaan Tes dan Pengkategorian

No	Nama	L/P	Kemampuan Servis Panjang	Kategori
1	Slamet Riyadi	L	64	Baik
2	Mutrika Indah Lestari	P	56	Cukup
3	Erwin Arfian Maulana	L	46	Kurang
4	Erlin Erviyati	P	45	Kurang
5	Wiki Ardi S.R	L	64	Baik
6	Dicky Apriliananta	L	50	Kurang
7	Risma Rafiza A.	L	60	Cukup
8	Sulis Setiyawati	P	38	Kurang Sekali
9	Muhammad Alfian	L	54	Cukup
10	Siti Fadilah	P	48	Kurang
11	Restu Amalia	P	56	Cukup
12	Seli Setiawan	L	54	Cukup
13	Ulin Nuha	L	58	Cukup
14	Rizal Irfan Fuadi	L	74	Baik Sekali
15	Fahrur Aziz	L	56	Cukup
16	Luki Herawati	P	46	Kurang
17	Agus Vikurrohman	L	78	Baik Sekali
18	Fatimah Az Zahro	P	50	Kurang
19	Vera Fitriani	P	49	Kurang
20	Indah Lestari	P	66	Baik
21	Maurend Eka N.S	P	52	Kurang
22	Laelika Yuliana	P	64	Baik
23	Anang Firmansyah	L	64	Baik
24	Yumrotul Khasanah	P	68	Baik
25	Eko Urip Hidayat	L	50	Kurang
26	Lukiano Handayanto	L	66	Baik
27	Alia Normatul Masihroh	P	52	Kurang
28	Alvan Mubarak	L	58	Cukup
29	Muhammad Kharis Nugroho	L	46	Kurang
30	Widya Gumadi	L	56	Cukup
31	Wahyu Aziz Ekanta	L	62	Baik
32	Wahid Khasani	L	56	Cukup
33	Anis Safarudin	L	70	Baik

Lampiran 4. Statistik Penelitian

FREQUENCIES VARIABLES=VAR00001 VAR00002
 /STATISTICS=STDDEV MINIMUM MAXIMUM MEAN MEDIAN MODE SUM
 /ORDER=ANALYSIS.

Frequencies

Statistics

		Kemampuan Servis Panjang Keseluruhan Siswa Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis
N	Valid	33
	Missing	0
Mean		56.85
Median		57.00
Mode		56.00
Std. Deviation		8.95
Minimum		38.00
Maximum		78.00
Sum		1876

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Statistics

		Kemampuan Servis Panjang Siswa Putra Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis
N	Valid	20
	Missing	0
Mean		59.30
Median		61.00
Mode		64.00
Std. Deviation		8.95
Minimum		46.00
Maximum		78.00
Sum		1186

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Statistics

		Kemampuan Servis Panjang Siswa Putri Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis
N	Valid	13
	Missing	0
Mean		53.08
Median		50.00
Mode		56.00
Std. Deviation		8.95
Minimum		38.00
Maximum		68.00
Sum		690

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Frequency Table

Kemampuan Servis Panjang Keseluruhan Siswa Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	38.00	1	3.03	3.03	3.03
	45.00	1	3.03	3.03	6.06
	46.00	3	9.09	9.09	15.15
	48.00	1	3.03	3.03	18.18
	49.00	1	3.03	3.03	21.21
	50.00	3	9.09	9.09	30.30
	52.00	2	6.06	6.06	36.36
	54.00	2	6.06	6.06	42.42
	56.00	5	15.16	15.16	57.58
	58.00	2	6.06	6.06	63.64
	60.00	1	3.03	3.03	66.67
	62.00	1	3.03	3.03	69.70
	64.00	4	12.12	12.12	81.82
	66.00	2	6.06	6.06	87.88
	68.00	1	3.03	3.03	90.91
	70.00	1	3.03	3.03	93.94
	74.00	1	3.03	3.03	96.97
	78.00	1	3.03	3.03	100.00
Total		33	100.00	100.00	

**Kemampuan Servis Panjang Siswa Putra Peserta
Ekstrakurikuler Bulutangkis**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	46.00	2	10.00	10.00	10.00
	50.00	2	10.00	10.00	20.00
	54.00	2	10.00	10.00	30.00
	56.00	3	15.00	15.00	45.00
	58.00	2	10.00	10.00	55.00
	60.00	1	5.00	5.00	60.00
	62.00	1	5.00	5.00	65.00
	64.00	3	15.00	15.00	80.00
	66.00	1	5.00	5.00	85.00
	70.00	1	5.00	5.00	90.00
	74.00	1	5.00	5.00	95.00
	78.00	1	5.00	5.00	100.00
Total		20	100.00	100.00	

**Kemampuan Servis Panjang Siswa Putri Peserta
Ekstrakurikuler Bulutangkis**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	38.00	1	7.70	7.70	7.70
	45.00	1	7.70	7.70	15.40
	46.00	1	7.70	7.70	23.10
	48.00	1	7.70	7.70	30.80
	49.00	1	7.70	7.70	38.50
	50.00	1	7.70	7.70	46.20
	52.00	2	15.35	15.35	61.55
	56.00	2	15.35	15.35	76.90
	64.00	1	7.70	7.70	84.60
	66.00	1	7.70	7.70	92.30
	68.00	1	7.70	7.70	100.00
Total		13	100.00	100.00	

Lampiran 5. Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN MAGELANG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI KRASAK 2
Alamat : Jl. Singonalan, Krasak, Salaman, Magelang**

SURAT KETERANGAN

NO :

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Kepala Sekolah SD N Krasak 2 :

Nama	: Nuryanto, S.Pd
NIP	: 19601213 198012 1 006
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: SD Negeri Krasak 2
Alamat	: Jl. Singonalan, Krasak, Salaman, Magelang

Menerangkan :

Nama	: Akhmad Ngusman
Nomor Mahasiswa	: 10604227543
Program Studi	: PGSD Penjas
Fakultas	: FIK
Instansi/Perguruan Tinggi	: UNY
Alamat Instansi/PT	: Karangmalang Yogyakarta

Bahwa nama Mahasiswa tersebut di atas telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Krasak 2 dengan judul “Kemampuan Servis Panjang Dalam Permainan Bulutangkis Siswa Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis SD Negeri Krasak 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang”.

Demikian surat keterangan ini kami buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 08 Februari 2013
Kepala Sekolah

Nuryanto, S.Pd
NIP. 19601213 198012 1 006

Lampiran 6. Dokumentasi Penelitian

A. Lokasi Penelitian



SD Negeri Krasak 2



SD Negeri Krasak 2



SD Negeri Krasak 2



SD Negeri Krasak 2

B. Penyerahan Ijin Penelitian



Penyerahan ijin penelitian

C. Pelaksanaan Pengambilan Data

1. Tempat Pelaksanaan Tes



Tempat Pelaksanaan Tes

2. Pelaksanaan Tes



Penjelasan Kepada Siswa Sebelum Melaksanakan Tes



Lapangan Badminton

3. Pelaksanaan Tes Kemampuan Servis Panjang



Tes Kemampuan Servis Panjang



Tes Kemampuan Servis Panjang

4. Penilaian Tes Kemampuan Servis Panjang



Penilaian Tes Kemampuan Servis Panjang



Penilaian Tes Kemampuan Servis Panjang